



Games
for Windows®

PC DVD



SUPREME™ COMMANDER

Forged Alliance



Game Experience May
Change During Online Play



GAS
powered
GAMES®

Лицензионное соглашение на Программное обеспечение компании THQ Inc.

1. НАСТОЯЩЕЕ ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ЮРИДИЧЕСКОЕ СОГЛАШЕНИЕ МЕЖДУ ВАМИ (ВУЗМОЖНО ИЛИ ЮРИДИЧЕСКИМ ЛИЦОМ, ДАЛЕЕ – «ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ») С ОДНОЙ СТОРОНЫ И КОМПАНИЕЙ THQ INC. ЕЕ ДОЧЕРНИМИ, РОДСТВЕННЫМИ КОМПАНИЯМИ (ДАЛЕЕ СОВМЕСТНО ИМЕНУЕМЫМИ «ТНО») И/ИЛИ «БУД», ЯВЛЯЮЩИМИСЯ ИДЕЯМИ ИЛИ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БЛИЗНЕВ С ДРУГОЙ СТОРОНЫ, ЗАКЛЮЧЕННОЕ В ОТНОШЕНИИ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА, ИМЕНУЕМОГО «SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE», В СОСТАВ КОТОРОГО ВХОДИТ КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ЛЮБЫЕ СУЩЕСТВУЮЩИЕ НОСИТЕЛИ, ПЕЧАТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ИЛИ/ИЛИ «СЕТЕВЫЕ» ИЛИ ЭЛЕКТРОННАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ (СОВМЕСТНО ИМЕНУЕМЫЕ «ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ», УСТАНОВКА, КОПИРОВАНИЕ ИЛИ ИНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ (ИЛИ, В СЛУЧАЕ ПРИОБРЕТЕНИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ НА НОСИТЕЛЕ С-РОМ, ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ИЛИ КОПИРОВАНИЕ НОСИТЕЛЯ) ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ОЗНАКОМЛЕН С НАСТОЯЩИМ ЛИЦЕНЗИОННЫМ СОГЛАШЕНИЕМ И СОГЛАСЕН ПРИНЯТЬ НА СЕБЯ ЕГО УСЛОВИЯ. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ НА УСЛОВИИХ ЛИЦЕНЗИИ, А НЕ ПРОДАЖИ, ДЛЯ Личного ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В СООТВЕТСТВИИ С УСЛОВИЯМИ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ. ЕСЛИ ВЫ НЕ СОГЛАСНЫ С УСЛОВИЯМИ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ, НЕ УСТАНОВЛИВАЙТЕ И НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И УДАЛИТЕ ВСЕ ЕГО КОПИИ, КОТОРЫМИ ВЫ РАСПОЛАГАЕТЕ.

2. THQ представляет Пользователю неисключительную лицензию без права передачи другому лицу на право использования одной копии Программного обеспечения одной компании на территории страны, в которой вы приобрели Программное обеспечение, в личных, некоммерческих целях, но сохраняет за собой все имущественные права в отношении Программного обеспечения и всех его копий. Остальные права лицензиаров заарезервированы за THQ. Пользователь имеет право: (i) использовать Программное обеспечение на компьютере с любой поддерживаемой конфигурацией при условии эксплуатации Программного обеспечения на одном (1) компьютере; и (ii) на постоянной основе передать Программное обеспечение и его документацию другому пользователю при условии, что Пользователь не сохраняет у себя копии Программного обеспечения, а получает соглашения следовать условиям настоящего Соглашения. Пользователь не имеет права передавать, распространять, сдавать в аренду, сублицензировать или сдавать напрокат Программное обеспечение или документацию, за исключением случаев, предусмотренных настоящим Соглашением, а также полностью или частично изменить, модифицировать или адаптировать Продукт или документацию.

3. Настоящим Пользователь соглашается с тем, что Программное обеспечение в форме исходного кода является конфиденциальной коммерческой тайной THQ. Пользователь обязуется не изменять и не пытаться выполнить анализ, дублирование и дублирование Программного обеспечения, за исключением случаев и только в объемах, особо предусмотренных действующим законодательством, несмотря на данное ограничение.

4. ПРАВА СОБЛАДАННОСТИ: Все имущественные и/или иные права, а также права интеллектуальной собственности в отношении Программного обеспечения (включая, помимо прочего, названия, программный код, темы, обложки, персонажи, имена персонажей, оверлей, диалоги, ключевые фразы, места действия, критические решения, иллюстративные материалы, фотографии, анимацию, видеозаписи, звуки, звуковые и визуальные эффекты, музыку, музыкальные композиции, тексты и приложения, встроенные в Программное обеспечение), соответствующих материалов, а также любых копий Программного обеспечения принадлежат THQ или ее лицензиарам, в том числе компании «Бун», которая является владельцем и/или на территории РОССИИ, СНГ и стран Ближнего Востока. Настоящее Соглашение не дает Пользователю права использовать эту информационную информацию иначе, чем в составе Программного обеспечения. Все права, не предоставленные THQ и/или иным лицам по настоящему Соглашению, остаются за THQ.

5. Настоящее Соглашение вступает в силу с момента подписания Пользователем соглашения и действует до отмены со стороны ТНО, либо на усмотрение Пользователя условий Соглашения. Пользователь обязуется после прекращения действия лицензии уничтожить или удалить все копии Программного обеспечения, находящегося в распоряжении Пользователя.

6. Пользователь обязуется не изменять Программное обеспечение и не адаптировать Программное обеспечение в другую компьютерную Программу (за исключением того, что Программное обеспечение создано для применения в операционной системе компьютера и в сочетании с другими компьютерными продуктами), а также не создавать производных работ на основе Программного обеспечения.

7. Не допускается закупка или иная экспорт, либо экспорт Программного обеспечения в страны, в отношении которых действует торговое эмбарго со стороны США (либо граждан или жителей стран), а также лицам, включенным в Перечень нежелательных лиц, Качества США или в аналогичный перечень Министерства торговли США. Если Пользователь не соответствует этим критериям или не уверен в соответствии этим критериям, он должен отказаться от установки Программного обеспечения и уничтожить все копии Программного обеспечения, находящиеся у него в распоряжении. Если Пользователь имеет в такой стране, лицензия по настоящему Соглашению не предоставляется.

8. Пользователь несет ответственность за оценку возможностей собственного компьютера и результаты, полученные на нем. НАСТОЯЩИМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ СОГЛАШАЕТСЯ С ТЕМ, ЧТО ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ИЛИ НА СВОЕЙ КОПИИ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ «КАК ЕСТЬ», ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СЛУЧАЕВ, КОГДА ПОДРОБНОЕ ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ГАРАНТИИ НЕДОПУСТИМО В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ. В ОТНОШЕНИИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ТНО И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ ОТКАЗЫВАЮТСЯ ОТ КАКИХ-ЛИБО ГАРАНТИЙ И УСЛОВИЙ, УСТАНОВЛЕННЫХ ИЛИ ПИСЬМЕННЫМИ, ПРЯМО ОБОЗНАЧЕННЫМИ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫМИ, ВКЛЮЧАЯ БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ОГРАНИЧЕНИЙ ЛЮБЫЕ КОСВЕННЫЕ ГАРАНТИИ ИЛИ УСЛОВИЯ КОММЕРЧЕСКОГО КАЧЕСТВА, ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ, НАРУШЕНИЯ ПРАВ ТРЕТЬИХ СТОРОН, А ТАКЖЕ СЛЕДУЮЩИЕ ИЗ ОБЪЕМА ТОРГОВЫХ ОПЕРАЦИЙ ИЛИ ДЕЛОВЫХ ОБОРОТОВ. ТНО И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКОЙ-ТО ИЛИ БЫЛО УЩЕРБ, НАНЕСЕННЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ, ВКЛЮЧАЯ, ПОМИМО ПРОЧЕГО, ПОТЕРЬ ДАННЫХ, ПРЕДМЕТОВ ИЛИ ИНЫХ МАТЕРИАЛОВ ВРЕДНОСТИ В СЛУЧАЕ НЕИСПРАВНОСТИ, ВОЗНИКШИХ ПО ВИНЕ ТНО, ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРОВ, ЛИЦЕНЗИАТОВ ИЛИ СУБПОДРАЗДЕЛКОВ, А ТАКЖЕ ВРЕДНОСТИ ОШИБКИ ИЛИ УЩЕРБА ОТ СОСТОЯНИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ИЛИ ЛЮБОГО ИНОГО ЛИЦА. ТНО И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ ДАЮТ НИКАКИХ ГАРАНТИЙ В ОТНОШЕНИИ ЛЮБОГО СУЩЕСТВУЮЩЕГО ПРОГРАММНОГО ИЛИ АПАРАТНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМОГО ИЛИ ПРЕДОСТАВЛЯЕМОГО ТНО В СООТВЕТСТВИИ С ПРОГРАММНЫМ ОБЕСПЕЧЕНИЕМ, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ОСОБО ОБОЗНАЧЕННЫХ ВЫШЕ.

9. ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ НА С-РОМ: Несмотря на положение настоящего Соглашения, касающееся о протоколах, и только в отношении Программного обеспечения, распространяемого на носители С-РОМ, THQ гарантирует первичному приобретателю этого Программного обеспечения на носителе С-РОМ, что компьютер, на который записан Программное обеспечение, не имеет дефектов материала и изготовления в течение 90 дней со дня приобретения. В случае выявления дефекта носителя в течение 90 дней со дня первоначального приобретения THQ соглашается бесплатно заменить любой продукт, признанный дефектным в течение указанного периода, после получения продукта отправления почтой отправления с приложением документального подтверждения даты приобретения, если Программное обеспечение еще выполняется ТНО. В случае, если Программное обеспечение не работает с производителем, THQ соглашается с тем, что Пользователь не несет ответственности за повреждение или потерю данных. Данное правило распространяется исключительно на носители, содержащие Программное обеспечение в том виде, в котором оно официально поставляется THQ, и не распространяется на носители, содержащие несанкционированную копию. Настоящая гарантия не применяется и утративает силу в случае, если дефект возник вследствие неправильного обращения, либо нарушения со стороны Пользователя. Срок действия любых косвенных гарантий, предусмотренных законодательством, настоящим ограничивается вышеуказанным 90-дневным периодом. Для получения гарантийного обслуживания на территории Соединенных Штатов Америки Укажите адрес поддержки пользователей THQ о проблеме, требующей гарантийного обслуживания, позволив по номеру (818) 880-0450 или обратившись на сайт <http://www.thq.com>. Если представитель технической службы THQ не может решить проблему по телефону или в ходе обмена электронными письмами, он даст согласие на возврат Продукта с приложением чека с указанием даты покупки или аналогичного доказательства приобретения в течение гарантийного периода действую (90) дней по адресу: THQ (UK Limited, Customer Service Department, 29903 Aquora Road, Aquora Hills, CA 91301. При этом Пользователь берет на себя риск повреждения, а также оплату перевозки и страхования. Для получения гарантийного обслуживания на территории Великобритании: Укажите адрес поддержки пользователей THQ (UK Limited) о проблеме, требующей гарантийного обслуживания, позволив по номеру +44 (0) 800 608 0047 с оплатой стоимости внутренних и международных телефонных переговоров или обратившись на сайт <http://www.thq.co.uk> в раздел «Помощь» (Help). Если представитель технической службы THQ (UK) Limited, не может решить проблему по телефону или в ходе обмена электронными письмами, он даст согласие на возврат Продукта с приложением чека с указанием даты покупки или аналогичного доказательства приобретения в течение гарантийного периода действую (90) дней по адресу: THQ (UK Limited, Customer Service Department, Duke's Court, Duke Street, Woking, Surrey GU21 5BH UK. При этом Пользователь берет на себя риск повреждения, а также оплату перевозки и страхования. THQ не несет ответственности за несанкционированный возврат Программного обеспечения и соглашается за собой право отправить возвращенные таким образом Программное обеспечение обратно покупателю. Настоящая гарантия не применяется и утративает силу в случае, если (а) дефект Программного обеспечения возник вследствие неправильного обращения, применения или нарушения, либо нарушения со стороны Пользователя; (б) Программное обеспечение использовано с компьютерными продуктами и аппаратным обеспечением, не соответствующим минимальным системным требованиям данного Программного обеспечения; (с) Программное обеспечение используется в коммерческих целях (включая печать); (д) Программное обеспечение изменено или намеренно исправлено; и (е) серийный номер Программного обеспечения изменен, скопирован или удален. THQ обязуется бесплатно заменить неисправный носитель при соблюдении вышеперечисленных условий. Это обязательство является исключительным и исчерпывающим видом компенсации, на которую Пользователь имеет право в случае нарушения условий гарантии.

10. ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ: ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ НАСТОЯЩИМ СОГЛАШАЕТСЯ С ТЕМ, ЧТО ТНО И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ НИКАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ ДЕЙСТВИЯ ТНО ИЛИ ЕЕ ПОДРАЗДЕЛКОВ ИЛИ ИНОГО ИДЕНТИФИЦИРОВАННОГО НАПОЛНЕНИЯ, ДРУГИХ УЧАСТНИКОВ ИЛИ ДРУГИХ ЛИЦЕНЗИАРОВ В ОТНОШЕНИИ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ, ОБМЕНА ДАННЫМИ ИЛИ ИНФОРМАЦИОННОГО НАПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ. ТНО И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКИХ-ЛИБО КОСВЕННЫХ, СЛУЧАЙНЫХ, АКЦИДЕНТНЫХ, ШТРАФНЫХ ИЛИ ПОСЛЕДУЮЩИХ УЩЕРБОВ, ВОЗНИКАЮЩИХ ВРЕДНОСТИ ОБЛАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТИ ИЛИ НЕКАЧЕСТВЕННОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ВКЛЮЧАЯ УЩЕРБ ИЛИ ПОТЕРЮ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗА ИЛИ НЕИСПРАВНОСТИ КОМПЬЮТЕРА, А ТАКЖЕ, НАСКОЛЬКО ЭТО ДОПУСКАЕТСЯ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, УЩЕРБОВ, ВОЗНИКАЮЩИХ ВРЕДНОСТИ ОБЛАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТИ ИЛИ НЕКАЧЕСТВЕННОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ВКЛЮЧАЯ УЩЕРБ ИЛИ ПОТЕРЮ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗА ИЛИ НЕИСПРАВНОСТИ КОМПЬЮТЕРА, А ТАКЖЕ, НАСКОЛЬКО ЭТО ДОПУСКАЕТСЯ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, ВОССТАНОВЛЕНИЕ ИЛИ ВОЗМЕЩЕНИЕ НЕДОСТАТКА СЛУЧАЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ ОН ВОЗМОЖНОСТИ ТАКАЯ УЩЕРБЫ ВЫШЕ ИЗВЕСТНО. В ОТНОШЕНИИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ОСОБО ОБОЗНАЧЕННЫХ ВЫШЕ, НАСТОЯЩИМ СОГЛАШАЕТСЯ, ВСЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ТНО И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРОВ ПЕРЕД ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ И ЕДИНСТВЕННАЯ КОМПЕНСАЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ В СЛУЧАЕ ЛЮБОГО НАРУШЕНИЯ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ ОГРАНИЧЕНА ПОЛНОЙ СУММОЙ, ВЫПЛАЧЕННОЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ЗА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ. ЕСЛИ ТАКАЯ СУММА ВЫШЕ ВЫПЛАЧЕНА, ПОСКОЛЬКУ В РЯДЕ ГОСУДАРСТВ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО НЕ ДОПУСКАЕТ ОСВОБОЖДЕНИЯ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИЛИ ОГРАНИЧЕНИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ПО ОПРЕДЕЛЕННЫМ ВИДАМ УЩЕРБА, В ТАКИХ ГОСУДАРСТВАХ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ТНО И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРОВ ОГРАНИЧЕНА ДО ПРЕДЕЛОВ РАЗРЕШЕННЫХ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ.

11. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Послужившее условием настоящего Лицензионного Соглашения нанесет ТНО ущерб, не поддающийся точной оценке. Пользователь соглашается с тем, что ТНО имеет право без какого-либо запозд, иного обеспечения или подтверждения потребовать соответствующего справедливого возмещения за нарушение настоящего Лицензионного Соглашения в дополнение к иным компенсациям, на которые ТНО может иметь право на иных основаниях в соответствии с действующим законодательством.

12. ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ: По мере того как THQ Пользователь соглашается защищать, освобождать и ограждать ТНО, ее дочерние и аффилированные компании, подразделы, должностных лиц, руководителей, работников, представителей, лицензиаров, лицензиаров, распространителей, разработчиков, поставщиков информационного наполнения и других пользователей Программного обеспечения от любых убытков, ущерба, ответственности, исков и издержек, включая оплату услуг адвокатов, возникающих прямо или косвенно вследствие действий или бездействия Пользователя при использовании Программного обеспечения в соответствии с условиями настоящего Лицензионного Соглашения или вследствие какого-либо нарушения настоящего Лицензионного Соглашения со стороны Пользователя. ТНО соглашается за собой право за собственный счет предпринять защиту и контроль по любому факту, по которому в ином случае вступает в силу обязательство Пользователя об освобождении от ответственности согласно данному Разделу, и в этом случае Пользователь более не будет обязан обеспечивать освобождение от ответственности по означенному факту.

13. ПРАВА, ОГРАНИЧЕННЫЕ ПРАВИТЕЛЬСТВОМ США: Программное обеспечение и документация разработаны полностью за счет частного капитала и предоставляются в качестве «Коммерческого программного обеспечения» или «Программного обеспечения ограниченного распространения». Использование, копирование или раскрытие информации Правительством США или субординированным Правительства США производится в соответствии с ограничениями, предусмотренными в (c)(1)(i) раздела «Права на технические данные и программное обеспечение» документа DFARS 252-227-7013 или (c)(1) и (2) раздела «Ограничение прав на коммерческое программное обеспечение» в документе FAR 52.227-19 в зависимости от конкретного случая. Подчиненным / Исполнительным является компания THQ Inc., расположенная по адресу: 29903 Aquora Road, Aquora Hills, CA 91301.

14. РАСТОРЖЕНИЕ: Без ущерба для других прав THQ настоящее Лицензионное Соглашение и право Пользователя на использование Программного обеспечения могут утратить силу автоматически без уведомления со стороны ТНО в случае нарушения Пользователем любого из положений настоящего Соглашения или каких-либо условий и положений, связанных с Программным обеспечением. В этом случае Пользователь обязан уничтожить все копии Программного обеспечения и всех его компонентов.

15. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ: Пользователь не имеет права использовать, копировать, модифицировать, сублицензировать, сдавать в аренду, продавать, перепустывать или передавать права или обязательства, предоставляемые ему по настоящему Соглашению, за исключением случаев, особо предусмотренных настоящим Соглашением. Любая перепродажа прав в нарушение настоящего Соглашения является недействительной, за исключением передачи Программного обеспечения другому лицу при условии согласия этого лица с условиями настоящего Лицензионного Соглашения. Если какое-либо положение настоящего Соглашения по какой-либо причине является невыполнимым, это положение выходящим в той степени, в которой это необходимо для обеспечения его выполнения, и это решение не влияет на обязательность. (i) данного условия в иных обстоятельствах или (ii) остальных условий Соглашения при любых обстоятельствах. Неспособность THQ обеспечить выполнение условий настоящего Соглашения в какой-либо момент времени не может рассматриваться как отказ от этих условий в настоящем или в будущем, а также не влияет на право любой из сторон в дальнейшем обеспечивать выполнение другой стороной всех условий Соглашения. Прямой отказ ТНО от любого из положений, условий или требований настоящего Соглашения не означает отказа от обязательств в дальнейшем соблюдать это положение, условие или требование. Несмотря на другие положения настоящего Соглашения, нарушение, задержка или неспособность выполнить условия Соглашения со стороны ТНО не могут считаться нарушением Соглашения, если означенное нарушение, задержка или неспособность вызваны причинами, находящимися вне сферы разумного контроля ТНО. Настоящее Соглашение регулируется законодательством штата Калифорния и Соединенных Штатов Америки без учета положений компьютерного права, и Пользователь соглашается с исключительной юрисдикцией суда штата и федеральных судов округа Лос-Анджелес (штат Калифорния). Конвенция ООН о договорах международной купли-продажи товаров на настоящее Соглашение не распространяется. Данное Соглашение представляет собой исчерпывающее Лицензионное Соглашение между Пользователем и THQ. © 2007 Gas Powered Games Corp. Все права защищены. Gas Powered Games, GPGNet и Supreme Commander: Forged Alliance являются исключительными товарными знаками компании Gas Powered Games Corp. NVIDIA, логотип NVIDIA, GeForce и логотип «The Way It Meant to Be Played» являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками компании NVIDIA Corporation в Соединенных Штатах Америки и других странах. ТНО и логотип THQ являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками компании THQ.

SUPREMETM COMMANDER

Forged Alliance

ГЛАВА 1. УСТАНОВКА.....	02
УСТАНОВКА SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE	02
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	02
ИГРОВОЙ ЭКРАН ИНТЕРФЕЙС ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ	05
ГЛАВА 2. БОЕВАЯ МАШИНА КОМАНДУЮЩЕГО	05
ОПИСАНИЕ И ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ БМК	05
УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БМК	06
ГЛАВА 3. УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ.....	09
МАТЕРИЯ	09
ЭНЕРГИЯ	09
УПРАВЛЕНИЕ ЭКОНОМИКОЙ.....	10
СТОИМОСТЬ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ И ЗДАНИЙ.....	10
СОСЕДСТВО И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ	10
ГЛАВА 4. КОМАНДОВАНИЕ И КОНТРОЛЬ	11
ПРИКАЗЫ БМК	11
ФУНКЦИИ И ПРИКАЗЫ КОМАНДУЮЩЕГО ПОДДЕРЖКИ	11
КОМАНДЫ ИНЖЕНЕРА	12
СТРАТЕГИЧЕСКОЕ МАСШТАБИРОВАНИЕ	12
УПРАВЛЕНИЕ НАВИГАЦИОННЫМИ ТОЧКАМИ	13
ОЧЕРЕДИ СТРОИТЕЛЬСТВА	13
ГЛАВА 5. ВАША БОЕВАЯ МАШИНА.....	14
ПОСТРОЕНИЯ.....	14
УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ И ЗДАНИЙ	14
ТРАНСПОРТИРОВКА БОЕВЫХ ЕДИНИЦ	14
ПАТРУЛИРОВАНИЕ	15
СКООРДИНИРОВАННЫЕ АТАКИ.....	16
РАЗВЕРТЫВАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАКЕТ	16
СИЛОВЫЕ ПОЛЯ	16
ГЛАВА 6. ИНФОРМАЦИОННАЯ ВОЙНА.....	17
МАСКИРОВКА И НЕВИДИМОСТЬ	17
РАДАРЫ И ГЛУШЕНИЕ	17
ГЛАВА 7. СТОРОНЫ КОНФЛИКТА.....	18
ОБЪЕДИНЕННАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ЗЕМЛИ.....	18
НАЦИЯ КИБРА	30
ЗОН ИЛЛЮМИНАТ	42
СЕРАФИМ.....	54
ГЛАВА 8. МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА И РЕЖИМ СХВАТКИ	65
АВТОРЫ	69
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	71

ГЛАВА 1. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕСКОНЕЧНУЮ ВОЙНУ

УСТАНОВКА SUPREME COMMANDER

Вставьте DVD-диск с игрой Supreme Commander в DVD-привод. При появлении окна автозапуска нажмите “Установить” и следуйте инструкциям, появляющимся на экране. Если окно автозапуска не появляется, дважды щелкните значок “Мой компьютер” на рабочем столе, затем дважды щелкните значок DVD-привода, который содержит DVD-диск с игрой Supreme Commander. Найдите и дважды щелкните файл Setup.exe, чтобы запустить установщик. Нажмите “Установить” и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

ВВОД CD-КЛЮЧА

Во время установки игры вы должны будете ввести установочный код, или CD-ключ, который находится на лицевой части диска с игрой или в коробке с игрой под диском. Для завершения установки и запуска игры необходимо ввести верный CD-ключ.

Никому не передавайте свой CD-ключ и не позволяйте его использовать кому-либо, кроме вас. Храните коробку с игрой в безопасном месте; CD-ключ понадобится вам, если вы решите переустановить игру. Компании THQ и Gas Powered Games никогда не обратятся к вам с просьбой сообщить ваш CD-ключ.

ОБНОВЛЕНИЯ

Перед началом игры посетите сайт Supreme Commander (<http://www.supremecommander.com>) или сайт поддержки компании THQ (<http://www.thq.com/support>), чтобы проверить наличие обновлений. Обратите внимание, что обновления могут скачиваться и устанавливаться автоматически, если вы войдете в онлайнный режим игры.

НЕОБХОДИМ DIRECTX 9.0C

Для игры в Supreme Commander вам необходим установленный DirectX версии 9.0c (находится на установочном диске игры) или более поздней.

ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Для получения информации о решении возможных проблем и технической поддержке обратитесь к файлу Readme.txt, который находится на диске с игрой.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Главное меню — основной интерфейс, через который происходит доступ ко всем элементам игры Supreme Commander.

Здесь вы можете начать или продолжить одиночную кампанию, изменить настройки, присоединиться к коллективной игре или сыграть против компьютера в режиме схватки. Подробности главного меню описаны ниже.

КАМПАНИЯ

Forged Alliance содержит одну однопользовательскую кампанию. (Вы можете пройти ее за ОФЗ, нацию кибран или Эон Иллюминат.) Нажав на кнопку Кампания, вы можете начать новую кампанию, продолжить начатую кампанию или загрузить сохраненную игру. Обучающую миссию тоже можно начать из меню Кампании.

GPNET

Для коллективной игры требуется использование многопользовательского сервиса GPGNet, который устанавливается при установке Forged Alliance.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ

Вы можете играть по локальной сети или используя прямое соединение. Нажмите соответствующую кнопку для выбора необходимого типа игры.

СХВАТКА

Режим схватки позволяет играть против компьютера на разнообразных многопользовательских картах.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Меню доступа к дополнительному контенту, в который входят: Менеджер Модификаций, Повторы, Авторы и Лицензия.

НАСТРОЙКИ

В меню “Настройки” доступно большое количество разнообразных установок, которые определяют внешний вид и особенности игрового процесса Supreme Commander. Выберите пункт “Настройки”, затем — соответствующий подраздел, чтобы произвести настройку.

“Об игре”: этот раздел содержит информацию об авторах и лицензионное соглашение.

“Игра”: в этом разделе настраиваются установки, отвечающие за игровой процесс. Вы можете изменить настройки экономических индикаторов, появление всплывающих подсказок и т.д.

“Звук”: настройка установок звука.

“Видео”: настройка видеопараметров — разрешения, сглаживания и других. Supreme Commander может одновременно работать с двумя мониторами. Вы можете включить использование второго монитора в разделе настроек видео.

“Обратите внимание”: системные требования для игры с использованием двух мониторов намного выше, чем для обычной системы.

ВАЖНЫЕ ТОНКОСТИ

Хотя в данном руководстве подробно описаны особенности игрового процесса Supreme Commander, есть несколько тонкостей, с которыми вы должны ознакомиться немедленно.

Команды с применением клавиши Shift: удерживая клавишу Shift, вы можете отдавать последовательно несколько приказов о передвижении и атаке, а также задавать очередь строительства. Просто удерживайте Shift, отдавая приказы.

Три технологических уровня: в игре Supreme Commander существуют три технологических уровня (а также четвертый, экспериментальный). Доступ к более высоким уровням можно получить, проводя усовершенствования заводов, а затем — производя инженеров соответствующего уровня (инженеры ТУЗ могут строить экспериментальные сооружения)

Стратегическое масштабирование: вы можете быстро изменять масштаб карты, вращая колесико мыши. Это позволяет быстро перемещаться между различными областями в театре военных действий (если у вашей мыши нет колесика, вы можете использовать клавиатуру: Q — приблизить камеру, W — отдалить). Управление камерой: удерживая пробел и перемещая мышь, вы можете изменять положение камеры над полем боя.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Если вам потребуется дополнительная помощь, посетите сайты <http://www.supremecommander.com> (на английском языке) и <http://www.buka.ru>.

Там вы сможете найти как техническую поддержку, так и дополнительную информацию о Supreme Commander.

Отображает количество имеющейся материи, а также скорость расхода и прихода. Отображает количество имеющейся энергии, а также скорость расхода и прихода.

- 1 — Военный слой
- 2 — Цвет боевых единиц
- 3 — Экономический слой
- 4 — Разведывательный слой
- 5 — Открыть или закрыть мини-карту

Мини-карта — эффективный способ увидеть поле боя целиком. Мини-карту можно скрыть. Используя эти кнопки, вы можете просмотреть технологические уровни. Щелкнув пиктограмму здания или боевой единицы, вы сможете просмотреть их характеристики. Панель приказов боевым единицам. Игровой экран Интерфейс пользователя

ГЛАВА 2. БОЕВАЯ МАШИНА КОМАНДУЮЩЕГО

ОПИСАНИЕ И ИСТОРИЯ БМК

The Armored Command Unit (ACU) is the most recognizable, powerful and flexible боевая машина командующего (БМК) – самое известное, мощное и универсальное оружие в Бесконечной войне. Это ваше альтер-эго на поле боя, и именно ее вы будете использовать для командования во время военных операций. Применяемая всеми тремя сторонами, БМК была разработана Империей Земли (позже переформированной в ОФЗ) в качестве решения особых задач, связанных с транспортировкой через сеть квантовых врат. Империя Земли искала возможность перемещать войска на любую планету, входящую в Сеть, однако специфика и стоимость перемещения материальных предметов по галактике делали телепортирование больших армий сложным и чрезмерно дорогим мероприятием. БМК – это персональный бронированный экзоскелет, значительно превосходящий размерами обычного человека и управляемый одним высококвалифицированным пилотом. И хотя пилот БМК постоянно находится на связи со штабом посредством системы квантовой связи, он является основой командной структуры на поле боя.

ПРОИЗВОДСТВО

Основная задача БМК – создание армии и командование ей. Поскольку через квантовый туннель невозможно провести большое количество техники, БМК содержит цифровые чертежи основных строений военной базы в специальных банках памяти, на основе синтетической ДНК. Остальное делает прото-создатель. Используя энергию бортового термоядерного реактора и начальное количество материи, БМК может строить базовые силовые генераторы и экстракторы материи в необходимых местах (БМК также самостоятельно производит ресурсы, но в очень малом количестве). Также возможно строительство заводов, способных производить базовые боевые единицы. На этих заводах могут производиться инженеры, которые, в свою очередь, способны строить более сложные структуры. Пока поступают энергия и материя, БМК может производить базовые единицы бесконечно. Те, в свою очередь, используют ту же систему для производства единиц повышенной сложности, больших размеров и мощности.

КОМАНДОВАНИЕ

БМК использует новейшие технологии в области связи и тактического анализа, которые направлены на координацию большого количества боевой техники и на развитие операционной базы. Мощный интерфейс виртуальной реальности соединяет пилота со всеми подчиненными боевыми единицами. Это позволяет пилоту оценивать ситуацию на поле боя и управлять войсками в соответствии с развитием ситуации. Пилот может приказывать отдельной боевой единице или целой армии атаковать, держать оборону и выполнять сложные маневры. Интерфейс полностью настраиваем, и способен удовлетворить потребности пилота в любой ситуации на поле боя.

Этот же интерфейс позволяет пилоту организовать и планировать эффективное развитие одной или более операционных баз.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БМК

По ходу миссии вы можете усовершенствовать БМК с помощью различных дополнительных строительных или оружейных систем. Доступные усовершенствования зависят от стороны конфликта. Обратите внимание – вы можете одновременно установить только одно усовершенствование в соответствующую ячейку. Все усовершенствования описаны ниже. Помните, что усовершенствования БМК будут стоить вам энергии и материи, а также времени. Во время проведения усовершенствования БМК не может вступать в бой или строить, а также передвигаться. Передвижение БМК во время проведения усовершенствования отменит это усовершенствование.



УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БМК КИБРАН

СПИНА

Персональный телепортатор:	позволяет БМК телепортироваться по полю боя. Требуется большого количества энергии.
Персональный генератор невидимости:	скрывает БМК от оптических сенсоров противника. Может быть усовершенствован.
Система распределения ресурсов	увеличивает приток ресурсов от БМК.

ЛЕВОЕ КРЕПЛЕНИЕ

Инженерный комплекс 2-го уровня:	увеличивает строительные возможности БМК. Может быть усовершенствован.
Усовершенствованный модуль охлаждения:	увеличивает скорострельность БМК.

ПРАВОЕ КРЕПЛЕНИЕ

Микроволновый лазер:	дополнительное оружие.
Нанитовый торпедный аппарат:	дополнительное оружие.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БМК ЗОН

СПИНА

Персональный щит:	генерирует щит вокруг БМК. Может быть усовершенствован.
Персональный телепортатор:	позволяет БМК телепортироваться по полю боя. Требуется большого количества энергии.

СПИНА	
Система распределения ресурсов:	увеличивает приток ресурсов от БМК. Может быть усовершенствован.
Хроноглушитель:	создает оглушающее поле в небольшой области на местности.

ЛЕВОЕ КРЕПЛЕНИЕ	
Каскадный усилитель:	увеличивает эффективную дальность поражения главного калибра.
Инженерный комплекс 2-го уровня:	увеличивает строительные возможности БМК. Может быть усовершенствован.

ПРАВОЕ КРЕПЛЕНИЕ	
Улучшенная система сенсоров:	значительно увеличивает радиусы действия всеволновых и оптических сенсоров БМК.
Улучшенный радиатор:	увеличивает скорострельность главного калибра.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БМК ОФЗ

СПИНА	
Персональный щит:	генерирует щит вокруг БМК. Может быть усовершенствован.
Персональный телепортатор:	позволяет БМК телепортироваться по полю боя. Требуется большого количества энергии.
Тактический ракетный комплекс:	позволяет БМК запускать тактические ракеты. Может быть усовершенствован.
Левый плечевой модуль:	создает строительного дроида. Может быть усовершенствован.

ЛЕВОЕ КРЕПЛЕНИЕ	
Система стабилизации повреждений:	увеличивает количество здоровья и скорость регенерации брони БМК.
Инженерный комплекс 2-го уровня:	увеличивает строительные возможности БМК. Может быть усовершенствован.

ПРАВОЕ КРЕПЛЕНИЕ

Тяжелое антиматериальное орудие:	увеличивает повреждения, наносимые главным калибром БМК.
Система распределения ресурсов:	увеличивает приток ресурсов от БМК. Уничтожение БМК

Хотя БМК создана таким образом, что способна выдерживать сильнейшие воздействия, она не является неуязвимой. Если ей будет нанесено достаточное количество повреждений, она будет уничтожена, вследствие чего произойдет сильнейший термоядерный взрыв. Результатом взрыва станет полное

УЛУЧШЕНИЯ БМК СЕРАФИМ

СПИНА

Персональный телепортатор	Добавляет телепортатор. Для активации требуется значительное кол-во Энергии.
Тактическая ракетная установка	Позволяет БМК осуществлять огонь тактическими ракетами.
Система стабилизации урона	Увеличивает скорость починки БМК. Также увеличивает кол-во очков жизни. Возможна модернизация.
Система распределения ресурсов	Увеличивает количество ресурсов, производимых БМК. Возможна модернизация.

ЛЕВОЕ КРЕПЛЕНИЕ

Инженерный комплекс 2-го уровня	Увеличивает строительные возможности БМК. Возможна модернизация.
Ударная волна	Увеличивает урон, наносимый основным орудием БМК. Добавляет эффект ударной волны.

ПРАВОЕ КРЕПЛЕНИЕ

Ремонтное нанополе	Автоматически увеличивает скорость починки боевых единиц, находящихся поблизости. Не использует ресурсы. Возможна модернизация.
Увеличение скорострельности	Увеличивает скорострельность главной пушки.

ГЛАВА 3. УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ

TB Supreme Commander существует два ресурса: материя и энергия (материя — это строительный материал для всех строений и машин, а энергия является источником питания, необходимого для строительства и функционирования некоторых боевых единиц и строений). Оба ресурса собирают на поверхности планеты с помощью специальных строений, сооружаемых БМК или инженерами.

МАТЕРИЯ

Есть три способа добычи материи. Основным является использование экстракторов материи. По мере достижения более высоких технологических уровней вы сможете строить более мощные экстракторы, способные бурить более глубокие скважины. Однако все экстракторы материи должны быть построены на специальных точках на карте, которыми отмечены месторождения материи.

Второй способ добычи материи — утилизация. Вы можете приказывать БМК или инженеру утилизировать материю, выделив соответствующую боевую единицу и щелкнув правой кнопкой мыши обломки техники или строений. Автоматически появится пиктограмма утилизации, и боевая единица выдвинется на сбор обломков. Вы также можете получать материю с помощью добычи природных ресурсов, таких как камни и деревья (из камней можно получить только материю, из деревьев — и материю, и энергию).

Третий способ добычи материи — с помощью фабрикатов материи. Эти здания преобразуют избыток энергии в материю. Использование фабрикатов может стать важным стратегическим ходом, особенно если вы отрезаны от месторождений материи. Чтобы максимизировать эффективность фабрикатов материи, стройте их близко к строениям, производящим энергию.

ИНФОРМАЦИЯ: ФАБРИКАТОРЫ МАТЕРИИ ТРЕБУЮТ БОЛЬШОГО КОЛИЧЕСТВА ЭНЕРГИИ, ТАК ЧТО ПЕРЕД НАЧАЛОМ СТРОИТЕЛЬСТВА УБЕДИТЕСЬ, ЧТО КОЛИЧЕСТВО ЭНЕРГИИ НАХОДИТСЯ НА ДОСТАТОЧНОМ УРОВНЕ. ПОСЛЕ ПОСТРОЙКИ ФАБРИКАТОРА ВЫ ВСЕГДА МОЖЕТЕ ВЫКЛЮЧИТЬ ЕГО, ЕСЛИ ЭНЕРГИЯ ЗАКОНЧИТСЯ.

ЭНЕРГИЯ

Основной способ добычи энергии — создание силовых генераторов. Их можно строить в любой точке карты, однако рекомендуется возводить их как можно ближе к прочим строениям. Как и для экстракторов материи, существует три технологических уровня генераторов. Под поверхностью некоторых планет расположены большие месторождения углеводорода. Вы можете превратить их в источники энергии, установив на них углеводородную электростанцию. Места залегаания углеводорода обозначены на карте; углеводородные электростанции можно строить только в этих местах.

ХРАНИЛИЩА

Вы можете возводить дополнительные хранилища для энергии и материи. Для этого прикажите инженеру построить соответствующее здание. Строительство хранилищ не только сохраняет избыток ресурсов, но и увеличивает общее количество ресурсов, которое вы можете добывать и хранить.

УПРАВЛЕНИЕ ЭКОНОМИКОЙ

Несмотря на то, что добыча материи и энергии почти полностью автоматизирована, вам придется все время следить за экономикой. Есть несколько ключевых моментов, с которыми вы должны ознакомиться:

Приход: скорость, с которой поступают ресурсы.

Расход: скорость, с которой ресурсы расходуются.

Чистый приход: разница между приходом и расходом.

Хранилища: материя или энергия, хранимые в зданиях и используемые только когда чистый приход какого-либо ресурса становится отрицательным. Крах экономики: происходит, когда значение хранимой материи или энергии равно нулю, а чистый приход отрицателен. Крах экономики приводит к замедлению производства.

СТОИМОСТЬ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ И ЗДАНИЙ

Перед созданием боевой единицы или здания неплохо понять, как оно повлияет на общую экономику. Если вы наведете курсор на пиктограмму строительства, появится окно с двумя числами: стоимостью создания и операционными расходами. Первое — собственно цена производства единицы или здания, второе — как единица влияет на состояние общей экономики. Операционные расходы следует принимать во внимание, особенно при строительстве энергопотребляющих строений вроде генераторов силовых полей, артиллерийских орудий и других.

СОСЕДСТВО И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Размещение энергопроизводящих строений рядом с заводами и другими зданиями дает дополнительный бонус от соседства. Размер эффекта, который получит строение, определяется тем, сколько его сторон “присоединено” к силовым генераторам. Каждая сторона добавляет 25% к общему эффекту, то есть если один из заводов соединен с силовыми генераторами с одной стороны, он получит 25%. Две стороны дадут 50%, три — 75%, а все четыре — максимальный дополнительный эффект. Необходимое количество силовых генераторов с каждой стороны определяется размером здания и силового генератора. Кроме того, если одно из зданий будет уничтожено противником, вы можете создать новое, идентичное предыдущему, на обломках старого и получить дополнительный эффект к строительству, который уменьшает количество материи и энергии, необходимое для строительства нового здания.

ГЛАВА 4. КОМАНДОВАНИЕ И КОНТРОЛЬ

Основной инструмент контроля в Supreme Commander — мышь. Курсор мыши является контекстно-чувствительным, то есть в зависимости от действия, которое вам необходимо совершить, он автоматически подстроится для выполнения соответствующей команды. Этот раздел подробно описывает работу системы “Командование и контроль”.

ПРИКАЗЫ БМК

Поскольку БМК является наиболее важной боевой единицей в игре, ей присуща наиболее полная система управления. Чтобы отдать нужный приказ, просто щелкните левой кнопкой мыши соответствующую командную кнопку, а затем левой кнопкой мыши — объект или место. Вы также можете выделить правой кнопкой мыши объект или боевую единицу и для отдачи приказа использовать контекстно-чувствительный курсор.

Перемещение: приказ БМК двигаться в указанное место.

Атака: приказ БМК атаковать здание или боевую единицу.

Патруль: приказ БМК патрулировать местность.

Остановка: останавливает текущее действие БМК.

Содействие: команда двойного назначения — можно приказать БМК охранять здание или боевую единицу или же приказать содействовать инженеру в строительстве здания.

Прекратить огонь/Ответный огонь: изменяет боевое состояние БМК.

Пауза: приостанавливает текущее действие БМК.

Форсированный удар: увеличивает мощность главного калибра БМК, при этом БМК может уничтожить практически любую боевую единицу в игре.

Утилизация: приказ БМК собрать указанные ресурсы на поле боя.

Захват: приказ БМК захватить указанное здание.

Ремонт: приказ БМК отремонтировать боевую единицу или здание.

Функции и приказы командующего поддержки

В зависимости от обстоятельств на поле боя, вы можете вызвать командующего поддержки, который поможет вам вести боевые действия. Для вызова командующего поддержки вам необходимо построить квантовые врата. Командующий поддержки снабжен всеми функциями БМК, а также может быть переведен в автоматический режим. Командующий поддержки может управлять любым количеством зданий — для этого нужно создать очередь поддержки, удерживая кнопку Shift и щелкнув правой кнопкой мыши нужные здания. Если любое из указанных зданий будет уничтожено, командующий поддержки автоматически отстроит его заново.

КОМАНДЫ ИНЖЕНЕРА

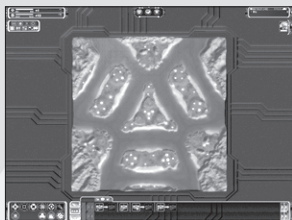
Из-за своей специализации инженеры способны строить больше зданий и боевых единиц, чем БМК. Также они могут содействовать БМК, другим инженерам и даже заводам. Это может быть очень эффективной тактикой, особенно если вам необходимо быстро построить большое количество боевых единиц. Выберите инженера или группу инженеров и прикажите им содействовать заводу. Вы можете использовать эту технику и для увеличения скорости строительства, приказав инженеру содействовать другому инженеру, который производит строительство.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ МАСШТАБИРОВАНИЕ

В любой момент по ходу операции вы можете увеличить или уменьшить масштаб театра военных действий. Прокрутите колесико мыши, и вы перейдете к виду ТВД со спутника. Отсюда вы также можете отдавать приказы, организуя стремительную атаку или маневр выхода во фланг противника. Вы также можете провести скоординированную атаку, подробнее о которой будет рассказано в следующей главе. Чтобы увеличить масштаб в нужной точке на карте, подведите курсор к этой точке и прокрутите колесико мыши (или используйте кнопки Q и W) — масштаб увеличится, чтобы вы могли увидеть детальную картину текущей ситуации.

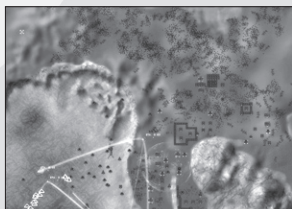
УПРАВЛЕНИЕ НАВИГАЦИОННЫМИ ТОЧКАМИ

Удерживая клавишу Shift, вы сможете увидеть или создать навигационные точки, щелкая правой кнопкой мыши разные места на карте. Путь, состоящий из навигационных точек, будет разбит на сегменты, каждый из которых отображается окружностью. Чтобы изменить один из этих сегментов, наведите курсор на навигационную точку. При этом курсор примет форму руки. Перемещайте руку, чтобы переместить местоположение навигационной точки.

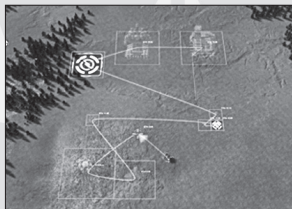


ОЧЕРЕДИ СТРОИТЕЛЬСТВА

После начала возведения завода вы сразу же можете создавать очереди строительства. Чтобы создать очередь, щелкните контур завода в момент его постройки, а затем — пиктограмму боевой единицы. Удерживая Shift, вы сможете заказать по пять боевых единиц за щелчок. Вы также можете приказать заводу провести усовершенствование до следующего технологического уровня, и заказать боевые единицы более высокого ТУ.



Информация: чтобы объединить большое количество боевых единиц в группу, выделите их и нажмите Ctrl + 0-9. Поскольку каждая цифра может быть назначена одной группе, у вас может быть до 10 групп боевых единиц.



ГЛАВА 5. ВАША БОЕВАЯ МАШИНА

ПОСТРОЕНИЯ

Построения – весьма эффективное средство управления большими группами боевых единиц. Для того чтобы создать построение, выберите группу боевых единиц и удерживайте правую кнопку мыши. Пока правая кнопка мыши нажата, щелкните левой кнопкой мыши; это позволит вам просмотреть доступные построения. Когда вы выберете нужное построение, отпустите правую кнопку мыши. Щелчок левой кнопкой мыши при нажатой клавише Ctrl прикажет вашим боевым единицам двигаться строем.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ И ЗДАНИЙ

В игре существует три технологических уровня (а также четвертый экспериментальный), каждый из которых открывает доступ к дополнительным видам вооружения и зданий. Чтобы достичь следующего технологического уровня, усовершенствуйте один из заводов. Это откроет доступ к боевым единицам этого уровня (но вы все еще сможете создавать боевые единицы более низких уровней).

Как только вы произведете усовершенствование завода, создайте инженера. Этот новый инженер будет иметь тот же технологический уровень, что и завод, и сможет возводить здания более высокого уровня.

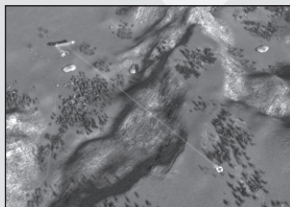
Тем не менее, они будут способны содействовать инженерам 2-го технологического уровня.

ИНФОРМАЦИЯ: ЕСЛИ ВЫ УСОВЕРШЕНСТВУЕТЕ ЗАВОДЫ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ ИНЖЕНЕРОВ НЕ ИЗМЕНЯЕТСЯ. ДАЖЕ ЕСЛИ ВСЕ ЗАВОДЫ БУДУТ 2-ГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УРОВНЯ, ИНЖЕНЕРЫ 1-ГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УРОВНЯ НЕ СМОГУТ ВОЗВОДИТЬ ЗДАНИЯ 2-ГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УРОВНЯ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ОНИ БУДУТ СПОСОБНЫ СОДЕЙСТВОВАТЬ ИНЖЕНЕРАМ 2-ГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УРОВНЯ.

ТРАНСПОРТИРОВКА БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

Один из наиболее эффективных способов передвижения наземных боевых единиц по полю боя – использование транспортов. Вместимость транспорта определяется его технологическим уровнем; транспорты более высокого уровня могут перевозить большее количество боевых единиц.

Существует несколько способов использования транспортной системы в игре. Наиболее простой – выбрать группу боевых единиц, транспорт и щелкнуть приказ “Перемещение”. Как только боевые единицы будут погружены, выберете команду транспорта “Разгрузка” и щелкните левой кнопкой мыши точку на карте. Транспорт доставит боевые единицы в место назначения и выгрузит их.



Однако в бою может потребоваться более сложная система транспортировки. Вы можете установить точку сбора единиц, выходящих с завода в нужном месте на карте, а транспорту приказывать содействовать заводу. В этом случае транспорт погрузит в себя только что построенные единицы, отвезет их в нужное место, выгрузит и вернется к заводу. Транспорт будет выполнять эти действия, пока будут поступать новые боевые единицы.

Третий способ – использование режима “Паром”. Выделите транспорт, щелкните кнопку “Паром” и укажите точку назначения. В точке назначения появится транспортный маяк. Выделите войска, которые нужно перевезти, и щелкните маяк, чтобы погрузить их. Транспорт подхватит столько единиц, сколько способен перевезти, и выдвинется к точке назначения. Этот процесс будет продолжаться, пока есть войска, которые нужно перевезти.

ИНФОРМАЦИЯ: СОЕДИНЕНИЕ ТРАНСПОРТОВ. ТРАНСПОРТЫ НА ПАРОМНОЙ ЛИНИИ МОГУТ СОДЕЙСТВОВАТЬ ДРУГ ДРУГУ; ВЫ МОЖЕТЕ ПОСЛАТЬ ПО ОДНОЙ И ТОЙ ЖЕ ПАРОМНОЙ ЛИНИИ НЕСКОЛЬКО ТРАНСПОРТОВ. ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ЭТО, ПРОСТО ПРИКАЖИТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ТРАНСПОРТАМ СОДЕЙСТВОВАТЬ ПЕРВОМУ.

ПАТРУЛИРОВАНИЕ

Патрулирование – невероятно эффективное средство для обнаружения неприятеля и вступления в бой с наступающими вражескими силами. Вы можете приказывать наземным, морским и воздушным боевым единицам патрулировать заданную территорию.

Для установки патруля выберите боевые единицы, щелкните левой кнопкой мыши команду “Патруль”, а затем – место на карте, где должен заканчиваться маршрут патруля. Чтобы добавить в маршрут патруля навигационные точки, удерживайте Shift и щелкайте точки на карте.

Если вы хотите увидеть маршрут патрулирования во время перемещения боевых единиц, выделите их и нажмите клавишу Shift. Чтобы увеличить маршрут патрулирования или изменить его, удерживайте клавишу Shift и перетаскивайте навигационные точки на новые места.

Патрулирующие воздушные боевые единицы имеют ограниченный запас топлива. Когда он подходит к концу, воздушные единицы становятся медленными и неманевренными, но все еще могут вести ответный огонь. Чтобы самолёты смогли автоматически запраправляться и продолжать патрулирование, постройте вдоль линии патрулирования аэродромы. Если аэродромы будут находиться в других точках карты, вам придется вручную приказывать самолетам приземляться и запраправляться.

СКООРДИНИРОВАННЫЕ АТАКИ

Сложная техника ведения войны включает в себя скоординированные атаки. Используя эту технику боя, вы сможете приказывать различным типам боевых единиц, находящимся в любой точки карты, одновременно атаковать указанную цель.

Перед тем как отдать этот приказ, убедитесь, что ваши войска разбиты на разные атакующие отряды. Прикажите первому отряду атаковать; после этого, удерживая клавишу Shift (так вы сможете увидеть все приказы), выберите второй отряд и дважды щелкните приказ первого отряда атаковать. Теперь ваши боевые единицы начнут скоординированное наступление.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАКЕТ

В игре существуют как наступательные, так и оборонительные ракеты; последние будут перехватывать приближающиеся вражеские ракеты. Наступательные ракеты делятся на два типа: тактические и стратегические.

Тактические ракеты обладают малым радиусом действия, но могут быть невероятно эффективны против скоплений вражеских боевых единиц. Чтобы определить радиус действия тактических ракет, перед тем, как вы построите пусковые установки, немного подвигайте камеру, следя за окружностью, отображающей эффективный радиус поражения тактических ракет.

Ядерные ракеты не имеют ограничения радиуса действия и могут быть чрезвычайно разрушительными для вражеской базы. Как ядерные, так и тактические ракеты требуют значительных затрат энергии, так что убедитесь, что экономика способна выдержать эту нагрузку.

ИНФОРМАЦИЯ: ПОСЛЕ ПОСТРОЙКИ РАКЕТНЫХ ПУСКОВЫХ УСТАНОВОК ВЫ ДОЛЖНЫ СОЗДАТЬ САМИ РАКЕТЫ. ВЫБЕРИТЕ ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ И ЩЕЛКНИТЕ КНОПКУ "СОЗДАТЬ РАКЕТУ".

СИЛОВЫЕ ПОЛЯ

Хотя силовые поля требуют огромного количества энергии, они обеспечивают отличную защиту от баллистических снарядов, таких как бомбы, артиллерийские снаряды и небольшие ракеты. Огонь ваших войск проходит через поле, так что стрельба не помешает защите. Тем не менее, если вражеские боевые единицы смогут проникнуть внутрь поля, оно больше не будет обеспечивать защиту.

Силовые поля не обеспечивают постоянной защиты; по мере того, как поле получает



повреждения, его шкала будет медленно уменьшаться. Когда она достигнет нуля, поле выключится и начнет медленно восстанавливаться. Существуют как мобильные, так и стационарные генераторы силовых полей.

ГЛАВА 6. ИНФОРМАЦИОННАЯ ВОЙНА

Знание возможностей противника, его перемещений и местонахождения является критически важным, если вы собираетесь одержать победу. Существует несколько ключевых элементов информационной войны, которые описаны ниже.

МАСКИРОВКА И НЕВИДИМОСТЬ

Маскировка скрывает ваши позиции от сенсоров противника – радаров и разведчиков. Однако она не спасает от обычного визуального наблюдения, поэтому, если вражеские войска войдут в маскируемую зону, ваша позиция будет демаскирована. Существуют как мобильные, так и стационарные генераторы маскирующего поля.

Невидимость, с другой стороны, защищает от визуального наблюдения, но не скрывает от радаров. Некоторые боевые единицы, например, БМК Кибран, могут быть усовершенствованы и получить как генератор невидимости, так и генератор маскирующего поля, что делает их незаметными для всего, за исключением всеволнового радара.

РАДАРЫ И ГЛУШЕНИЕ

Любой построенный радар может быть усовершенствован в любой момент вне зависимости от технического уровня. После усовершенствования радара увеличивается радиус его действия и количество предоставляемой им информации. Разведчики обладают некоторыми возможностями радаров, так что эффективной стратегией на ранних этапах сражения будет рассылка разведчиков по ключевым стратегическим точкам ТВД.



Некоторые боевые единицы способны “глушить” радары противника, заполняя область фальшивыми “объектами”, при этом становится невозможным определить, какой из объектов является реальным, а какой – фальшивым. Всеволновой радар способен нейтрализовать все вражеские противорадарные действия. Он предотвращает заполнение экрана радара фальшивками и раскрывает все боевые единицы и здания, скрытые маскировкой или невидимостью.

ГЛАВА 7. СТОРОНЫ КОНФЛИКТА

ОБЪЕДИНЕННАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ЗЕМЛИ

Когда-то Империя Земли управляла большей частью галактики. Тем не менее, с ростом Империи, управлять ей становилось все сложнее. В конечном счете ее охватила гражданская война и хаос, в результате Империя Земли была уничтожена. На ее месте образовалась Объединенная Федерация Земли, основной костяк которой первоначально состоял из бывших войск Империи Земли. ОФЗ имела очень простую цель -- объединить любой ценой галактику под своим флагом. На протяжении 1000 лет ОФЗ сражалась с Зон Иллюминат и Нацией кибран за право управлять галактикой. Тем не менее, по окончании Бесконечной войны, появилась новая угроза - серафим, раса пришельцев, давно считавшаяся вымершей. Видя как серафим уничтожают любых представителей человеческой расы во всех уголках галактики, командование ОФЗ решилось на неожиданный шаг -- заключение союза с кибран и Зон с целью уничтожения серафим раз и навсегда.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И СТРОЕНИЯ

АВТОНОМНЫЙ КОМАНДНЫЙ БОТ ПОДДЕРЖКИ ТУ1

Автономный командный бот поддержки может быстро восстановить или отремонтировать любое здание или технику. АКБП вызывается через Квантовые врата.



РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНАЯ МАШИНА ТУ1 "ПРОНЫРА"

Разведчик ОФЗ -- быстрая, легко бронированная разведывательная боевая единица с пулеметом и отличным сенсорным оборудованием.



ЛЕГКИЙ ШТУРМОВОЙ БОТ ТУ1 «МЕХАНОДЕСАНТНИК»

Основная роль механодесантника -- непосредственная огневая поддержка. Это легкобронированная наземная боевая единица, не имеющая мощного вооружения или брони, но крайне быстрая и маневренная.



ЛЕГКАЯ САУ ТУ1 "ВОЛК"

"Волк" -- многоцелевая самоходная артиллерийская установка. Большая дальность, высокая дуга баллистической траектории и удар по площади делают его идеальным для прореживания вражеской армии. Уязвим при атаках на ближних дистанциях.



ЗСУ ТУ1 "СТРЕЛЕЦ"

Невероятная скорострельность и эффективная система слежения, позволяет "Стрельцу" осуществлять защиту от всех воздушных целей, кроме самых скоростных.



СРЕДНИЙ ТАНК ТУ1 МА12 "ГАРПУН"

Основа сил ОФЗ — "Гарпун" — совмещает огневую мощь с прочной бронёй. Последние улучшения конструкции "Гарпуна" позволили установить на него пушку Гаусса.



ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК ТУ2 "ОПЛОТ"

Самый тяжелый танк ОФЗ — "Оплот" — вооружён сдвоенной пушкой Гаусса, стреляющей мощными разрывными снарядами, и защищён тяжелой броней. "Оплот" является опорой армии ОФЗ.



ТАНК-АМФИБИЯ ТУ2 "ПРИБОЙ"

Хотя танки-амфибии ОФЗ наносят незначительные повреждения, это компенсируется скорострельностью орудий, позволяя им бороться даже с тяжело бронированными целями. А воздушная подушка позволяет преодолевать самые глубокие водные преграды.



МОБИЛЬНАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА ТУ2 "ПУДРЕНИЦА"

Вооруженная крылатыми тактическими ракетами "Пудреница", вдвое превышает по огневой мощи и дальности "Волка". Также имеет более тяжёлую броню, а система стабилизации позволяют вести огонь на ходу.



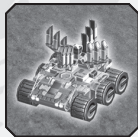
САМОХОДНОЕ ЗЕНИТНОЕ ОРУДИЕ ТУ2 "НЕБЕСНЫЙ ЩИТ"

"Небесный щит" — отличный помощник для бронетехники, также часто используемый в качестве временной защиты базы, пока командующий ещё не способен производить более тяжелые зенитные орудия.



МОБИЛЬНЫЙ ГЕНЕРАТОР СИЛОВОГО ПОЛЯ ТУ2 "КОЛПАК"

"Колпак" использует последние разработки ОФЗ в области создания импульсных генераторов щитов. Установленный на самоходную платформу, "Колпак" крайне полезен для защиты мобильных боевых единиц.



ШТУРМОВОЙ ОСАДНЫЙ БОТ ТУ3 "ТИТАН"

Штурмовой осадный бот, имеющий защитное поле. Вооружен двумя тяжелыми плазменными пушками.



ТЯЖЕЛАЯ САУ ТУЗ "РАЗРУШИТЕЛЬ"

Любимая многими командующими самоходная артиллерийская установка "Разрушитель", стреляет на большие расстояния зарядами анти-материи. Однако вести огонь на ходу "Разрушитель" не может.



ТЯЖЕЛЫЙ ШТУРМОВОЙ БОТ ТУЗ "ПЕРСИВАЛЬ"

Низкоскоростной тяжелый штурмовой бот. Предназначен для атаки оборонительных сооружений и зданий.



ПЕРЕДВИЖНАЯ РАКЕТНАЯ ПЛАТФОРМА ТУЗ "ОСТРИЕ"

Передвижная ракетная установка. Для перезарядки требуется значительное время. Предназначена для нанесения мощных ударов по защитным полям и системам ПРО противника.



ПЕРЕДВИЖНОЙ ЗАВОД ТУЗ "ТОЛСТЯК"

Обладая броней и огневой мощностью линкора ОФЗ, "Толстяк", проникнув на вражескую территорию, способен не только защитить себя, но и самостоятельно создать настоящую армию. d consumes Energy.



САМОЛЁТ-РАЗВЕДЧИК ТУ1 "КОЛИБРИ"

Базовый самолёт-разведчик ОФЗ "Колибри" не имеет вооружения и брони, зато обладает прекрасным радиусом обзора.



ПЕРЕХВАТЧИК ТУ1 "ЦИКЛОН"

Базовый перехватчик ОФЗ "Циклон" – быстрый и маневренный самолёт, несущий на борту спаренные рельсовые пушки системы "воздух-воздух".



БОМБАРДИРОВЩИК-ШТУРМОВИК ТУ1 "ИСПЕПЕЛИТЕЛЬ"

"Испепелитель" – рабочая лошадка ВВС ОФЗ. Эффективный тактический бомбардировщик, применяемый против всех типов целей, как мобильных, так и стационарных.



ЛЕГКИЙ ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ ТУ1 С-6 "КУРЬЕР"

Базовый транспорт ОФЗ, "Курьер", способен принять на борт до 6 боевых единиц и быстро доставить их на поле боя. Однако "Курьер" крайне уязвим для систем ПВО и перехватчиков.ort.



ШТУРМОВИК ТУ2 "ЖАЛО"

"Жало" вооружено одиночной картечной пушкой, обладающей высокой скорострельностью. Транспортный захват "Жала" позволяет подхватить одну единицу легкой бронетехники или бота и перенести на поле боя.



ТОРПЕДНЫЙ БОМБАРДИРОВЩИК ТУ2 "АИСТ"

Самолет с двойным хвостовым оперением — "Аист" — несет торпеды класса "Морской черт", позволяющие успешно бороться с кораблями противника.



ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ ТУ2 С14 "НЕБЕСНЫЙ ЛИФТ"

Тяжело вооруженный и прекрасно бронированный транспортный корабль С14 "Небесный лифт" может перевозить любую боевую единицу, которая подходит под его транспортные захваты.



САМОЛЁТ-РАЗВЕДЧИК ТУЗ СР90 "ДРОЗД"

Копирующий внешним видом древние самолёты, "Дрозд" несет на себе первоклассную электронику и активную радарную систему. "Дрозд" отличается высокой скоростью, но не имеет вооружения и уязвим для перехватчиков противника.



ИСТРЕБИТЕЛЬ-ПЕРЕХВАТЧИК ТУЗ "ОСА"

Следующее поколение истребителей ОФЗ, "Оса" вооружена двумя скорострельными импульсными лазерами. Она наиболее эффективна против легко бронированных самолетов противника.



СТРАТЕГИЧЕСКИЙ БОМБАРДИРОВЩИК ТУЗ "ПОСОЛ"

"Посол" несет на борту маленькую ядерную бомбу и вооружён рельсовой пушкой для защиты от вражеских самолётов.



ТЯЖЕЛЫЙ ШТУРМОВИК ТУЗ "ПАЛАШ"

Усовершенствованное "Жало", "Палаш" несет на себе две установки для стрельбы тактическими бронебойными ракетами, а также вооружён противовоздушной рельсовой пушкой. "Палаш" — лучшая воздушная боевая единица для атаки наземных целей.



ТЯЖЕЛЫЙ ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ ТУЗ "КОНТИНЕНТАЛЬ"

Тяжелый воздушный транспорт. Оснащен 28 транспортировочными захватами, тяжелыми пушками, ракетными установками и генератором поля.nerator.



УДАРНАЯ ПОДВОДНАЯ ЛОДКА ТУ1 "ТИГРОВАЯ АКУЛА"

Ударная подводная лодка "Тигровая акула" — мощное быстрое судно для борьбы с кораблями противника. Подлодка вооружена парой носовых торпедных аппаратов, а также плазменной пушкой для стрельбы в надводном положении.



ФРЕГАТ ТУ1 КЛАСС "ГРОЗА"

Фрегат ОФЗ спроектирован для оказания огневой поддержки, а также для обеспечения флота радаром и гидролокатором. Корабли класса "Гроза" также оснащены генераторами помех.



КРЕЙСЕР ТУ2 КЛАСС "НАМЕСТНИК"

Основной задачей "Наместника" является осуществление противовоздушной обороны. Он вооружён ракетами земля-воздух, сдвоенной пушкой Гаусса и тактическими крылатыми ракетами.



ЭСМИНЕЦ ТУ2 КЛАСС "ДОБЛЕСТЬ"

Корабль класса "Доблесть" совмещает как возможность ведения прицельного огня, так и противолодочную оборону. Вооружение — торпеды "Морской черт" и "умные" глубинные заряды, позволяющие перехватывать вражеские торпеды.



ТОРПЕДНЫЙ КАТЕР ТУ2 "КУПЕР"

Специальный противолодочный корабль. Вооружен торпедным аппаратом и противоторпедными зарядами.



КАТЕР-ЗАГРАДИТЕЛЬ ТУ2 "ОПЛОТ"

Плавучий генератор защитного поля. Обеспечивает защиту всех судов, находящихся поблизости.



ЛИНЕЙНЫЙ КРЕЙСЕР ТУ3 КЛАССА "НЕПТУН"

Корабль высокого класса, предназначенный для поражения морских целей. Вооружен плазменными пушками, торпедными системами, системами ПРО и противоторпедными зарядами.



ЛИНКОР ТУ3 КЛАСС "ПИК"

Корабль класса "Пик" — гроза береговых укреплений, служащий также для борьбы с кораблями противника. Вооружение — трехствольные тяжелые пушки Гаусса, четыре противовоздушные рельсовые пушки и две противоракетные пушки "Фаланга".



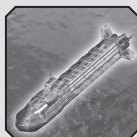
СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РАКЕТОНОСЕЦ ТУ4-Х "ТУЗ"

"Туз" — способная к погружению ракетная платформа. Основное его оружие — тактические ракеты большой дальности, которые могут быть переоборудованы для увеличения дальности полёта и оснащены ядерной боеголовкой.



ПОДВОДНЫЙ АВИАНОСЕЦ ТУ4-Х "АТЛАНТИДА"

Используя способность к погружению, "Атлантида" может скрытно перевозить эскадрилью самолетов на большие расстояния. Также "Атлантида" может действовать в качестве мобильного аэродрома.



ОБЪЕКТОВАЯ СИСТЕМА ОБОРОНЫ ТУ1 ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА ПП-1

Стандартная система обороны большинства колоний и военных объектов, ПП-1 обеспечивает хорошее отношение огневой мощи к энергозатрам.



LOW-ЗЕНИТНАЯ ПУШКА ТУ1 РЕЛЬСОВАЯ ПУШКА РП-1

Основной защитой баз ОФЗ от воздушных налетов является дешевая и эффективная зенитная турель, которая может быть построена как на суше, так и на воде. При строительстве на воде турель крепится на плавучей платформе.



ТОРПЕДНЫЙ АППАРАТ ТУ1 ТА-1

Основной защитой от кораблей противника являются ТА-1, стреляющие стандартными торпедами ОФЗ — "Морской черт", которые используются практически всеми противокорабельными боевыми единицами. ТА-1 могут быть построены только на воде.



СЕКЦИЯ СТЕНЫ

КАЛЬЦИКРИТ

Построенные из кальцикрита, улучшенной бетонной смеси, эти стены способны не только блокировать продвижение противника, но и обеспечивать некоторую защиту от прямого вражеского огня.



ОБЪЕКТОВАЯ СИСТЕМА ОБОРОНЫ ТУ2 "ТРИАДА"

"Триада" — очень мощное оборонительное сооружение. Обладая хорошей дальностью и скорострельностью, обеспечиваемой тремя тяжелыми пушками Гаусса, "Триада" способна изрешетить любую вражескую боевую единицу в доли секунды.



ЗЕНИТНЫЙ АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2 "НЕБЕСНЫЙ ЧИСТИЛЬЩИК"

Более мощное, чем стандартные легкие зенитные рельсовые пушки, зенитное орудие "Небесный чистильщик" — тот столп, на котором держится зенитная оборона ОФЗ. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.



ТАКТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ПВО ТУЗ "МУХОБОЙКА"

"Мухобойка" имеет шесть вращающихся стволов, обеспечивающих скорострельность до 12 000 выстрелов в минуту. Совмещенная с совершенной системой слежения, "Мухобойка" способна уничтожать вражеские ракеты с поразительной скоростью и точностью.



ТОРПЕДНЫЙ АППАРАТ ТУЗ "ЦУНАМИ"

Стреляющий залпами по четыре торпеды типа "Морской черт", "Цунами" – самый лучший выбор для защиты наводных строений и береговых укреплений. "Цунами" можно строить только на воде.



ГЕНЕРАТОР СИЛОВОГО ПОЛЯ ТУЗ ГСП "ПУЛЬС"

Новейшая военная разработка ОФЗ – генератор импульсного щита "Пuls". Данный генератор может быть улучшен до ТУЗ, обеспечивая большую зону защиты.



ЗЕНИТНО-РАКЕТНЫЙ КОМПЛЕКС ТУЗ "ЖИВОДЕР"

Зенитный комплекс "Живодер" очень эффективен против вражеских самолетов. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.



Артиллерийский комплекс ТУ2 "КОЛУН"

Закреплённый на устойчивом фундаменте, этот артиллерийский комплекс может вести огонь на большие расстояния, чем его мобильная версия. Он гораздо более эффективен против медленных или стационарных целей.



ТАКТИЧЕСКАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА ТУ2 "АЛОХА"

Ракетная установка "Алоха" стреляет крылатыми ракетами большой дальности с убийственной точностью. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.



Аэродром ТУ2 ЗАПРАВКА И РЕМОНТ

Аэродром – платформа для ремонта и дозаправки самолетов, помогающая увеличить дальность беспосадочных полётов.



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ПРО ТУЗ "АТОМНЫЙ ЩИТ"

"Атомный щит" специально создан для уничтожения баллистических ракет противника прежде, чем они поразят цель. Для постройки оборонительных ракет "Атомному щиту" нужно отдать соответствующий приказ.



ТЯЖЕЛЫЙ ГЕНЕРАТОР СИЛОВОГО ПОЛЯ ТУЗ ТГСП "ИМПУЛЬС"

Генератор силового поля ТУЗ — тяжёлый генератор поля, позволяющий создавать более мощный силовой щит, но требующий, однако, больше энергии для работы.



ТЯЖЕЛЫЙ АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КОМПЛЕКС ТУЗ "ГЕРЦОГ"

Самая большая стационарная артиллерийская установка ОФЗ "Герцог" стреляет теми же зарядами антиматерии, что и самоходная установка "Разрушитель", но на гораздо большую дистанцию.



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА ТУЗ "КАМНЕМЁТ"

"Камнемёт" может произвести и хранить до 5 ядерных ракет в специальном укрепленном хранилище. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.



ТЯЖЕЛАЯ ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТУРЕЛЬ ТУЗ "ОПУСТОШИТЕЛЬ"

"Опустошитель" может наносить массивный урон одиночным целям. Его тяжелая броня позволяет ему самому выдерживать огромный урон до отказа всех систем.



КВАНТОВЫЕ ВРАТА ТУЗ

Квантовые врата ТУЗ позволяют призвать Автономный командный бот поддержки.



СУБОРБИТАЛЬНАЯ ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА Т4-Х "ЦЕНТР НОВАКС"

Спутниковая система вооружений. Предназначена для атаки боевых единиц и строений противника. При уничтожении центра управления орудия отключаются.



СТРАТЕГИЧЕСКОЕ АРТИЛЛЕРИЙСКОЕ ОРУДИЕ ТУ4-Х "МАВР"

Самым совершенным стратегическим вооружением ОФЗ является "Мавр", способный наносить мощнейшие точечные удары на огромном расстоянии. "Мавр" обеспечивает артиллерийскую поддержку по всей площади театра военных действий.



ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

ИНЖЕНЕР ТУ1 СТРОИТЕЛЬ 1

Инженер — многоцелевая боевая единица для строительства, захвата, ремонта и утилизации. Являясь амфибией, инженер способен к передвижению и строительству на воде.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ1

Бронетанковый завод создает наземную боевую технику. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим заводам.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ1

Авиационный завод создает воздушную боевую технику. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим заводам.



ВЕРФЬ ТУ1

Верфь создает боевые корабли. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим верфям.



ИНЖЕНЕР ТУ2 СТРОИТЕЛЬ 2

Это улучшенная версия Инженера ТУ1, способная к возведению более сложных строений. Строится на заводе ТУ2.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ2

Модернизация бронетанкового завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ2

Модернизация авиационного завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.



ВЕРФЬ ТУ2

Модернизация верфи ТУ1. Верфь может быть модернизирована до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также она может содействовать другим верфям.



ИНЖЕНЕР ТУ2

"ЭЛЕКТРИК"

Инженер ТУ2, с улучшенной броней и вооруженный картечной пушкой, встроенным радаром и генератором помех, увеличивающими срок его службы в бою. Способен работать в условиях тяжелого боя. Автономная строительная единица



ТУ2 "ПСАРНЯ"

Автономная строительная единица, способная управлять тремя инженерными дроидами "Странник", которые осуществляют ремонт, захват и поддержку любых боевых единиц в радиусе собственного действия.



ИНЖЕНЕР ТУ3 СТРОИТЕЛЬ 3

Это улучшенная версия Инженера ТУ2, способная к постройке наиболее сложных строений. Только этот тип инженера может строить экспериментальные боевые единицы и строения. Производится на заводе ТУ3.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ3

Модернизация бронетанкового завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ3

Модернизация авиационного завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.



ВЕРФЬ ТУ3

Модернизация верфи ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим верфям. а Riot Gun and internal radar and jammer.



УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ

СИЛОВОЙ ГЕНЕРАТОР ТУ1

Генератор — дешевый и надежный источник энергии. Генераторы могут быть пристроены к другим строениям, что снижает энергозатраты на их содержание.



УГЛЕВОДОРОДНАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ ТУ1 УВЗ-Х1000

Залежи ископаемого топлива до сих пор служат надёжным природным источником энергии. Углеводородные электростанции эффективнее стандартных силовых генераторов.



АККУМУЛЯТОР ЭНЕРГИИ ТУ1

Аккумуляторы энергии увеличивают максимальный запас энергии, доступный командующему. АЭ, пристроенные к генераторам, накапливают больше энергии.



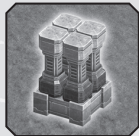
ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ1

Материя — ценнейший ресурс в Бесконечной войне, добывается с помощью Экстрактора материи. Экстрактор может быть модернизирован до Нагнетателя материи.



ХРАНИЛИЩЕ МАТЕРИИ ТУ1

Хранилище материи увеличивает максимальный запас материи, доступный командующему. ХМ, пристроенные к экстракторам или фабрикам материи, накапливают больше материи.



ФАБРИКАТОР МАТЕРИИ ТУ2

Фабрикатер материи — гениальная система для превращения энергии в материю. Этот процесс потребляет значительное количество энергии, поэтому стоит использовать фабрикаторы, только если запасы материи на исходе или совсем иссякли.



ГЕНЕРАТОР ТУ2 ТЕРМОЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР ТР-200

Термоядерный реактор производит намного больше энергии, чем силовой генератор, но и стоит значительно дороже. Строительство зданий вплотную к Термоядерному реактору снижает энергозатраты на их содержание.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ2 НАГНЕТАТЕЛЬ МАТЕРИИ

Нагнетатель материи создается путём модернизации экстрактора материи или строится инженером ТУ2. Данная модификация дороже в обслуживании, но добывает материю гораздо эффективнее.



СИЛОВОЙ ГЕНЕРАТОР ТУ3 ТЕРМОЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР ТР-900

Массив термоядерных реакторов — лучший источник энергии на поле боя. Строительство зданий вплотную к Массиву реакторов снижает энергозатраты на их содержание.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ3 НАГНЕТАТЕЛЬ МАТЕРИИ 3

Нагнетатель материи ТУ3 создается путём модернизации нагнетателя материи ТУ2 или строится инженером ТУ3. Данная модификация ещё дороже в обслуживании чем ТУ2, но гораздо эффективнее при добыче материи.



ФАБРИКАТОР МАТЕРИИ ТУ3

Комплекс синтеза материи производит большое количество материи при огромных расходах энергии. Его функционирование возможно только в инфраструктуре с избыточным количеством энергии.



РАЗВЕДКА

РАДИОЛОКАЦИОННАЯ СИСТЕМА ТУ1 РС1 – 1000

Радар ОФЗ позволяет эффективно отслеживать любые наземные и воздушные цели. У упрощённой версии радара ограниченный радиус обнаружения и слабая броня, но его можно модернизировать, улучшив эти показатели.



ГИДРОАКУСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ1 ГК1 – 1000

Гидролокатор ОФЗ служит дешёвым средством обнаружения подводных лодок на малых дистанциях. Гидролокатор можно модернизировать, увеличив дальность обнаружения.



РАДИОЛОКАЦИОННАЯ СИСТЕМА ТУ2 РС2 – 2000

РС2 обладает большей дальностью обнаружения по сравнению со стандартным радаром. Радар ТУ2 может быть улучшен до всеволнового радара ТУ3.



ГИДРОАКУСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2 ГК2 – 2000

ГК2 обладает большей дальностью обнаружения по сравнению со стандартным гидролокатором. Гидролокатор ТУ2 может быть создан на базе гидролокатора ТУ1 и далее переделан в мобильный вариант.



ГЕНЕРАТОР МАСКИРУЮЩЕГО ПОЛЯ ТУ2

Генератор маскирующего поля покрывает большую территорию полем, заглушающим радарные системы. Он способен скрыть от вражеского радара всё в зоне своего действия, но не спасает от визуального обнаружения.



ГИДРОЛОКАЦИОННАЯ ПЛАТФОРМА ТУ3 ГК3 – ГИДРОЛОКАТОР

ГК3 – мобильный вариант гидролокатора дальнего действия. Помимо существенной дальности и способности к передвижению, к достоинствам ГК3 относится встроенный в днище торпедный аппарат.



ВСЕВОЛНОВОЙ СЕНСОРНЫЙ КОМПЛЕКС ТУ3 РС3 – ВСЕВОЛНОВОЙ

Всеволновой радар – вершина технологий дальнего обнаружения. Помимо непревзойденной дальности, он также создаёт помехи в работе маскирующего поля и прочих технологий маскировки.



НАЦИЯ КИБРАН

История нации кибран уходит своими корнями во времена Империи Земли. В 2592 году доктор Густаф Брэкмен, непревзойденный гений кибернетики, совершил первый удачный эксперимент по вживлению ИИ человеку, создав симбионта. Тем не менее, чтобы получить от Империи Земли достаточное финансирование для своего проекта, он согласился включить в каждый ИИ “программу лояльности”, которая должна была активироваться Империей Земли в случае крайней необходимости. Программа лояльности должна была упредить возможные враждебные действия со стороны симбионтов в адрес Империи Земли. Когда Брэкмен и его симбионты попытались получить независимость от Империи Земли, программа лояльности была активирована, благодаря ей удалось усмирить миллиарды симбионтов. В борьбе за освобождение своих “детей” Брэкмен образовал нацию кибран, которые боролись за свою свободу на протяжении 1000 лет. По окончании Бесконечной войны, Брэкмен был предан своим величайшим творением -- квантовым компьютером, именуемым КИИ -- и кибран, в отчаянной попытке победить серафим, пришлось заключить союз с ОФЗ и Зон.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И СТРОЕНИЯ

АВТОНОМНЫЙ КОМАНДНЫЙ БОТ ПОДДЕРЖКИ ТУЗ

Автономный командный бот поддержки может быстро восстановить или отремонтировать любое здание или технику. АКБП вызывается через Квантовые врата.



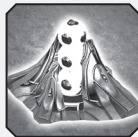
РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНАЯ МАШИНА ТУ1 “КРОТ”

Вместо оружия на “Кроте” установлен генератор поля невидимости, позволяющий ему оставаться невидимым для оптических приборов, но не для радаров и всеволновых сенсоров.



ЛЕГКИЙ ШТУРМОВОЙ БОТ ТУ1 “ОХОТНИК”

“Охотник” — скоростной ударный бот, предназначенный для атак большими группами. Легко бронированный и не несущий тяжелого вооружения, он дешёв в производстве, что позволяет создать множество машин для использования в качестве отрядов поддержки или легких наступательных сил.



ТЯЖЕЛЫЙ ШТУРМОВОЙ БОТ ТУ1 “БОГОМОЛ”

Несущий в каждой руке по тяжелой лазерной автопушке, “Богомол” обладает значительной огневой мощью. А встроенный инженерный комплекс позволяет ему быстро саморемонтироваться.



ЛЕГКАЯ САУ ТУ1 "МЕДУЗА"

"Медуза" стреляет электромагнитными гранатами малой мощности, уничтожающими лёгкую технику и наносящими серьезный урон тяжёлой.



ЗСУ ТУ1 "НЕБЕСНЫЙ БИЧ"

"Бич" использует новейшую систему залпа нанодротоиков, выстреливая самонаводящимися маленькими реактивными дротиками, летящими на огромной скорости. Нанодротики могут поражать и наземные цели.



ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК ТУ2 "НОСОРОГ"

Многие командующие Кибран отдают предпочтение "Носорогу", чей спаренный ускоритель частиц наносит существенные повреждения, оправдывая роль "Носорога" как передовой атакующей боевой единицы.



ПЛАВАЮЩИЙ ТАНК ТУ2 "ВАГНЕР"

На поверхности "Вагнер" использует тяжелый разрядник, а под водой переключается на стрельбу торпедами.



МОБИЛЬНАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА ТУ2 "ГАДЮКА"

"Гадюка" — усовершенствованная версия "Медузы". Вместо ЭМ гранат на ней установлена ракетная установка "Лоа". Вдобавок "Гадюка" обладает солидной броней и улучшенными ходовыми характеристиками.



САМОХОДНОЕ ЗЕНИТНОЕ ОРУДИЕ ТУ2 "ХЛОПУШКА"

"Хлопушка" стреляет зарядами, создающими резкие электромагнитные колебания на небольшой площади. Это повреждает вражескую электронику и приводит к замыканиям, уничтожая тем самым технику неприятеля.



МОБИЛЬНЫЙ ГЕНЕРАТОР МАСКИРУЮЩЕГО ПОЛЯ ТУ2 "ЖУЛИК"

Мобильный генератор помех делает расположенную рядом с "Жуликом" технику незаметной для вражеских радаров. Не помогает против визуального обнаружения.



МОБИЛЬНАЯ БОМБА ТУ2 "ОГНЕЦВЕТКА"

Мобильная бомба. Отправляется к месту взрыва и вручную взрывается.



ТЯЖЕЛЫЙ ШТУРМОВОЙ БОТ ТУЗ "КИРПИЧ"

Штурмовой бот-амфибия. Предназначен для атаки как наземных, так и морских боевых единиц.



ШТУРМОВОЙ ОСАДНЫЙ БОТ ТУЗ "ВЕРНЫЙ"

"Верный" — самая тяжелая боевая единица на вооружении Кибран, предназначенная для непосредственного столкновения с противником. В качестве основного орудия он использует дезинтегрирующий импульсный лазер, дополненный тяжёлым разрядником, полезным при встрече с легкобронированной техникой.



ТЯЖЕЛАЯ САУ ТУЗ "ТРЕБУШЕТ"

"Требушет" — одно из самых больших орудий в арсенале Кибран. Прежде чем открыть огонь ему требуется остановиться и выдвинуть опоры.



КИБЕРПАУК ТУ4-Х "ЦАРЬ ОБЕЗЬЯН"

"Царь обезьян" — гигантская паукообразная машина разрушения. Основное орудие — тяжелый микроволновый лазер, способный быстро уничтожить целый отряд противника перед носом "Паука". Лазер потребляет огромное количество энергии.



МЕГАБОТ-АМФИБИЯ Т4-Х "МЕГАЛИТ"

Тяжелый бот-прототип. Вооружен системами ПВО, двуствольными протонными пушками, торпедными аппаратами и противоторпедными ловушками. Сбрасывает яйцевидные капсулы, которые способны трансформироваться в отдельную боевую единицу.



ВОЗДУШНЫЙ РАЗВЕДЧИК ТУ1 "ЛЕТАЮЩЕЕ ОКО"

Самолёт-разведчик Кибран построен по проверенной временем технологии. Для него характерны большой радиус обзора, высокая скорость, отсутствие вооружения и легкая броня



ПЕРЕХВАТЧИК ТУ1 "БРОДЯГА"

"Бродяга" — превосходный истребитель-перехватчик. Его автопушка, хотя и не очень мощная, обладает большой скорострельностью и отличной точностью и буквально рвёт на части воздушную технику противника.



БОМБАРДИРОВЩИК-ШТУРМОВИК ТУ1 "ЗЕВС"

"Зевс" обрушивает на противника бомбы, которые взрываются еще в воздухе, нанося значительные повреждения взрывной волной и жёсткой радиацией.



ЛЕГКИЙ ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ ТУ1 "ХВАТ"

Легкий транспорт создан для перевозок небольших ударных отрядов ботов или танков. Он очень быстр, но, в отличие от более тяжелой версии, не вооружен и обладает слабой броней и малой грузоподъемностью.



ЛЕГКИЙ ШТУРМОВИК ТУ1 "ФИГЛЯР"

Легкий штурмовик. Основное предназначение: оборона базы. Эффективен против наземных боевых единиц низкого уровня.



ШТУРМОВИК ТУ2 "РЕНЕГАТ"

"Ренегат" — быстрый штурмовой вертолет, созданный для борьбы с наземными целями. Вооружен парой ракетных установок "воздух-земля".



БОМБАРДИРОВЩИК-ТОРПЕДОНОСЕЦ ТУ2 "БАКЛАН"

"Баклан" вооружен торпедами для борьбы с кораблями и наводными строениями противника



ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ ТУ2 "СТРЕКОЗА"

"Стрекоза" легко перевозит небольшой отряд ботов или танков. Оборудована ЭМ орудием, на некоторое время "оглушающим" вражескую технику, и автопушкой для противостояния истребителям противника.



ВОЗДУШНЫЙ ШПИОН ТУ3 "ПУГАЛО"

"Пугало" использует звукорезонансный сканер, который может выполнять роль как обычного радара, так и гидролокатора. Также "Пугало" может становиться невидимым для радаров.



ТЯЖЕЛЫЙ ШТУРМОВИК ТУ3 "ШАХТЕР"

Тяжелый штурмовик, вооруженный нанитовыми ракетами, дезинтегрирующими импульсными лазерами и генератором помех. Осуществляет поддержку путем ведения открытого огня.



ИСТРЕБИТЕЛЬ-ПЕРЕХВАТЧИК ТУ3 "БЛИЗНЕЦ"

"Блинец" вооружен установкой залпового огня нанитовых ракет, что увеличивает вероятность поражения цели. Обладает более тяжелой броней, чем "Бродяга", но, тем не менее, является относительно легкой боевой единицей.



СТРАТЕГИЧЕСКИЙ БОМБАРДИРОВЩИК ТУЗ "ПРИЗРАК"

"Призрак" вооружён протонными бомбами, которые наносят значительные повреждения в эпицентре и создают ударную волну. Он также оснащён кормовой зенитной пушкой и генератором помех.



НЕЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ШТУРМОВИК ТУ4-Х "ЖНЕЦ"

"Жнец" может успешно справляться как с наземными, так и с воздушными целями. Этот штурмовик обладает богатым набором вооружения, в том числе парой установок для пуска тяжелых иридиевых ракет.



ФРЕГАТ ТУ1 КЛАСС "ТРЕЗУБЕЦ"

"Трезубец" — тяжеловооружённая мобильная сенсорная установка, оборудованная радаром и гидролокатором. Вооруженный протонной пушкой и зенитной автопушкой, "Трезубец" способен как оказывать огневую поддержку, так и осуществлять противовоздушную оборону.



УДАРНАЯ ПОДВОДНАЯ ЛОДКА ТУ1 "ЩЕПКА"

Четвертое поколение модели, построенной по оправдавшему себя проекту, "Щепка", доказала свою эффективность на многих планетах. Она оснащена пусковой установкой нанитовых торпед, а для стрельбы в наводном положении на палубе установлен тяжелый лазер.



КРЕЙСЕР ТУ2 КЛАСС "СИРЕНА"

Основные задачи крейсера Кибран — это противовоздушная оборона и огневая поддержка ракетами малого радиуса действия. Он также может ремонтировать и заправлять самолеты.



ЭСМИНЕЦ ТУ2 КЛАСС "ИЕРУСАЛИМ"

Основным вооружением "Иерусалима" для непосредственного столкновения с противником является одна удвоенная протонная пушка. Этот эсминец необычен тем, что способен выдвинуть ноги и, хоть и медленно, передвигаться по суше.



ПРОТИВОЛОДОЧНЫЙ КОРАБЛЬ ТУ2 "БАРРАКУДА"

Вооружена тремя торпедными аппаратами и антиторпедными ракетами способна вести бой и уничтожать большинство судов противника. На нее также устанавливается генератор гидролокационных помех, который делает ее невидимой для гидролокаторов.



КАТЕР-ГЛУШИТЕЛЬ ТУ2 С1:18 "РУСАЛКА"

Невооруженное судно, предназначенное для контрразведки. Оборудовано маскировочным полем, нейтрализующим сигналы гидролокаторов и радаров противника.



ЛИНКОР ТУЗ КЛАСС "ГАЛАКТИКА"

Линкор класса "Галактика" нагружен вооружением буквально доверху. Его роль как основной ударной морской силы обеспечивается наличием шести протонных орудий.



АВИАНОСЕЦ ТУЗ КЛАСС "КОРМЧИЙ"

Для охраны своего груза от вражеских самолётов авианосец класса "Кормчий" оснащён полным комплектом легких зенитных Автопушек, а турель ПРО "Молния" защищает от вражеских ракет.



СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РАКЕТОНОСЕЦ ТУЗ "ПЛАН Б"

Особые отсеки позволяют "Плану Б" строить и хранить специальные боеголовки, обладающие большой дальностью полёта и могущие нанести огромный урон силам противника.



ОБЪЕКТОВАЯ СИСТЕМА ОБОРОНЫ ТУ1 ПУЛЕМЁТ

Базовая наземная система защиты для гражданских и второстепенных военных объектов, турель ТУ1 оснащена тяжелым скорострельным лазером, что обеспечивает достаточную огневую мощь без ущерба для энергоснабжения базы.



ЗЕНИТНАЯ ПУШКА ТУ1 "ИГЛА"

Вместо лазера, "Игла" оснащена стандартной зенитной автопушкой Кибран. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.



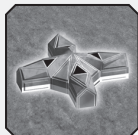
ТОРПЕДНЫЙ АППАРАТ ТУ1 «ВОРОНКА»

Переоборудованная орудийная башня оснащена установкой запуска нанитовых торпед и крепится на плавучей платформе. Стреляет стандартными нанитовыми торпедами Кибран.



СЕКЦИЯ СТЕНЫ

Как и другие фракции, Кибран используют модульную систему строительства стен для защиты своих баз от вторжения и обстрела прямой наводкой.



ОБЪЕКТОВАЯ СИСТЕМА ОБОРОНЫ ТУ2 "ЦЕРБЕР"

Усовершенствованная орудийная башня "Цербер" оснащена тремя ускорителями частиц.



ЗЕНИТНЫЙ АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2 "ПОДРЫВНИК"

Эта бронированная башня оборудована тем же оружием, что и самоходная зенитная установка "Хлопушка". Оно повреждает вражескую электронику, приводя к замыканиям и уничтожая тем самым вражескую технику.



ТАКТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ПРО ТУ2 "УКАЗКА"

Противоракетная установка обладает сверхбыстрой системой наведения, что позволяет эффективно сбивать вражеские ракеты. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.



ТЯЖЕЛЫЙ ТОРПЕДНЫЙ АППАРАТ ТУ2 НАНИТОВЫЙ ТОРПЕДНЫЙ АППАРАТ

Тяжелый торпедный аппарат использует те же нанитовые торпеды, что и модификация ТУ1, но стреляет залпами по несколько торпед с большой скоростью.



ГЕНЕРАТОР СИЛОВОГО ПОЛЯ ТУ2 ED1

ED1 отражает вражеские снаряды и заряды энергетического оружия. Данный генератор щита может быть 4 раза модернизирован, каждый раз увеличивая силу и радиус щита за счёт увеличения потребления энергии.



АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2 "МАЧТА"

"Мачта" строится на очень прочном и устойчивом фундаменте, помогающем уменьшить вибрацию и отдачу при стрельбе уникальными молекулярно-резонансными снарядами и достигнуть высокой точности и скорострельности.



ТАКТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ПРО ТУ2 "УКАЗКА"

Данный тактический ракетный комплекс использует ракетную установку "Лоа", которая может хранить до пяти ракет. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.



АЭРОДРОМ ТУ2

Аэродром — платформа для ремонта и дозаправки самолетов, помогающая увеличить дальность беспосадочных полётов.



ЗЕНИТНО-РАКЕТНЫЙ КОМПЛЕКС ТУ3 "КЛЕВРЕТ"

В бою "Клеврет" полагается на скорострельность своих 8 нанитовых ракетных установок, способных быстро уничтожить противника.



ПРОТИВОТОРПЕДНАЯ СИСТЕМА ТУЗ «ХАРМС»

Усовершенствованная система защиты от торпед, вооружена торпедным аппаратом «Криль», позволяющим уничтожать даже самые крупные суда противника.



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ПРО ТУЗ «СТРАЖ»

«Страж» создан для уничтожения вражеских баллистических ракет, до того как они смогут поразить цель. Для строительства ракет-перехватчиков «Страж» должен получить соответствующий приказ.



ТЯЖЕЛЫЙ АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КОМПЛЕКС ТУЗ «БОМБАРДИР»

Самое большое орудие в арсенале Кибран — «Бомбардир», наносящий огромный урон и обладающий невероятной дальностью стрельбы. Из всего оружия Кибран по дальности поражения он уступает только стратегической ракетной установке.



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА ТУЗ «СПАСИТЕЛЬ»

Внутренний инженерный отсек этой ракетной установки позволяет создавать и хранить несколько стратегических боеголовок огромной мощности. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.



КВАНТОВЫЕ ВРАТА ТУЗ «ЗАКЛИНАТЕЛЬ»

«Заклинатель» позволяет призывать автономный командный бот поддержки.



ОПЫТНАЯ ПЕРЕДВИЖНАЯ СКОРОСТРЕЛЬНАЯ АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ УСТАНОВКА ТУ4-Х «ИСПЕПЕЛИТЕЛЬ»

«Испепелитель» — скорострельная артиллерийская установка, использующая систему распределения тепла, что позволяет быстро выстреливать мощнейшими артиллерийскими снарядами. Недостаток энергии — единственное, что может ограничить скорость стрельбы «Испепилителя».



ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

ИНЖЕНЕР ТУ1

Инженер — многоцелевая боевая единица для строительства, захвата, ремонта и утилизации. Являясь амфибией, инженер способен к передвижению и строительству на воде.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ1

Бронетанковый завод создает наземную боевую технику. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим заводам.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ1

Авиационный завод создает воздушную боевую технику. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим заводам.



ВЕРФЬ ТУ1

Верфь создает боевые корабли. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим верфям.



ИНЖЕНЕР ТУ2

Это улучшенная версия инженера ТУ1, способная к возведению более сложных строений. Строится на заводе ТУ2.



ИНЖЕНЕРНАЯ СТАНЦИЯ ТУ2 «УЛЕЙ»

Автономная строительная единица, способная управлять четырьмя строительными роботами, которые осуществляют ремонт, захват и поддержку любых боевых единиц в радиусе собственного действия.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ2

Модернизация бронетанкового завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ2

Модернизация авиационного завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.



ВЕРФЬ ТУ2

Модернизация верфи ТУ1. Верфь может быть модернизирована до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также она может содействовать другим верфям.



ИНЖЕНЕР ТУ3

Это улучшенная версия инженера ТУ2, способная возводить наиболее сложные строения. Только этот тип инженера может создавать экспериментальные боевые единицы и строения. Производится на заводе ТУ3.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ3

Модернизация бронетанкового завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ3

Модернизация авиационного завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.



ВЕРФЬ ТУ3

Модернизация верфи ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим верфям.



УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ

СИЛОВОЙ ГЕНЕРАТОР ТУ1

Генератор – дешевый и надежный источник энергии. Генераторы могут быть пристроены к другим строениям, что снижает энергозатраты на их содержание.



УГЛЕВОДОРОДНАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ ТУ1

Залежи ископаемого топлива до сих пор служат надёжным природным источником энергии. Угледородные электростанции эффективнее стандартных силовых генераторов.



АККУМУЛЯТОР ЭНЕРГИИ ТУ1

Аккумуляторы энергии увеличивают максимальный запас энергии, доступный командующему. АЗ, пристроенные к генераторам, накапливают больше энергии.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ1

Материя – ценнейший ресурс в Бесконечной войне, добывается с помощью экстрактора материи. Экстрактор может быть модернизирован до нагнетателя материи.



ХРАНИЛИЩЕ МАТЕРИИ ТУ1

Хранилище материи увеличивает максимальный запас материи, доступный командующему. ХМ, пристроенные к экстракторам или фабрикам материи, накапливают больше материи.



ФАБРИКАТОР МАТЕРИИ ТУ2

Фабриктор материи — гениальная система для превращения энергии в материю. Этот процесс потребляет значительное количество энергии, поэтому стоит использовать фабрикторы, только если запасы материи на исходе или совсем иссякли.



СИЛОВОЙ ГЕНЕРАТОР ТУ2

Генератор ТУ2 стоит дорого, но он вырабатывает значительно больше энергии. Строительство зданий вплотную к генератору снижает энергозатраты на их содержание.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ2

Экстрактор ТУ2 создается на базе экстрактора материи ТУ1 или строится инженером ТУ2. Данная модификация потребляет больше энергии, но значительно эффективнее в добыче материи.



СИЛОВОЙ ГЕНЕРАТОР ТУ3 ИОННЫЙ РЕАКТОР

Ионный реактор — лучший источник энергии на поле боя. Строительство зданий вплотную к ионному реактору снижает энергозатраты на их содержание.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ3

Экстрактор ТУ3 создаётся на базе экстрактора материи ТУ2 или строится инженером ТУ3. Данная модификация потребляет больше энергии, но значительно эффективнее в добыче материи.



ФАБРИКАТОР МАТЕРИИ ТУ3

Комплекс синтеза материи производит большое количество материи при огромных расходах энергии. Его функционирование возможно только в инфраструктуре с избыточным количеством энергии.



РАЗВЕДКА

РАДИОЛОКАЦИОННАЯ СИСТЕМА ТУ1 "ОХВАТ"

Базовый радар Кибран обладает небольшой дальностью и легкой броней, но крайне дешев при постройке. В дальнейшем может быть модернизирован.



ГИДРОАКУСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ1 "НОЙ"

Гидролокатор Кибран довольно удобен в качестве дешевого средства обнаружения подводных лодок на малых расстояниях. Гидролокатор можно модернизировать для увеличения дальности обнаружения и получения новых возможностей.



РАДИОЛОКАЦИОННАЯ СИСТЕМА ТУ2

Радарная система ТУ2 — это модернизированная версия радара ТУ1 с увеличенным радиусом обнаружения. Может быть создана на базе радара ТУ1 и далее переделан во Всеволновой радар.



ГИДРОАКУСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2

Гидроакустический комплекс ТУ2 — это модернизированная версия гидролокатора ТУ1 с увеличенным радиусом обнаружения. Может быть создан на базе гидролокатора ТУ1 и далее переделан в мобильный вариант.



ГЕНЕРАТОР МАСКИРУЮЩЕГО ПОЛЯ ТУ2 "СУМРАК"

При включении маскирующего поля вся техника в радиусе его действия становится невидимой для радаров противника. Однако маскирующее поле "Сумрак", не спасёт от визуального обнаружения.



ГИДРОЛОКАЦИОННАЯ ПЛАТФОРМА ТУ3

Гидролокационная платформа ТУ3 — это мобильный гидролокатор с большим радиусом действия. Вдобавок на нём установлен генератор шумовых помех, скрывающий от вражеских гидролокаторов дружественную технику в небольшом радиусе.



ВСЕВОЛНОВОЙ СЕНСОРНЫЙ КОМПЛЕКС ТУ3 "ОЛИМП"

Всеволновой радар — вершина технологий дальнего обнаружения. Помимо непревзойденной дальности, он также создаёт помехи в работе маскирующего поля и прочих технологий маскировки.



СИСТЕМА МОНИТОРИНГА ПЕРИМЕТРА ТУ3 "ПРОРИЦАТЕЛЬ"

Обеспечивает полный просмотр территории в радиусе действия.



ЭОН ИЛЛЮМИНАТ

Во время второй великой космической экспансии людей, на планете Серафим II колонистами была обнаружена раса, впоследствии названная серафим. Не смотря на то, что серафим были жестоко истреблены солдатами, ненавидящими пришельцев, они успели передать доктору Джен Берк и еще нескольким людям философию, именуемую Путь. Она открыла людям такой возвышенный путь к миру и любви, что это полностью перевернуло понимание вселенной.

В результате доктору Берк было видение, в котором галактика содрогалась от бесконечной войны и разрушений. Она твердо решила предотвратить катаклизм, который она видела, так произошло образование Эон Иллюминат. Твердо веря в то, что они смогут спасти галактику, распространяя философию Пути, Эон развязали войну против ОФЗ и нации кибран, которая продлилась 1000 лет. После вторжения серафим, которое произошло по окончании Бесконечной войны, большинство Эон присоединились к их разрушительной кампании. В этот момент Эон решили назваться Орденом Иллюминат. Небольшая группа Эон, которые считали, что серафим уничтожат человечество присоединился к ОФЗ и кибран в их войне против серафим.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И СТРОЕНИЯ

АВТОНОМНЫЙ КОМАНДНЫЙ БОТ ПОДДЕРЖКИ ТУЗ

Автономный командный бот поддержки может быстро восстановить или отремонтировать любое здание или технику. АКБП вызывается через квантовые врата.



РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНАЯ МАШИНА ТУ1 "ДУХ"

Обладающая отличной скоростью и неплохим вооружением разведывательная машина "Дух" способна постоять за себя.



ЛЕГКИЙ ШТУРМОВОЙ БОТ ТУ1 "ОХОТНИК"

Эти невероятно быстрые боты созданы для нанесения как можно большего урона. Импульсные звуковые излучатели ближнего действия, встроенные в каждую руку, испускают сфокусированные всепроникающие веерные звуковые волны, разрушающие плотную материю.



ЛЕГКИЙ ТАНК ТУ1 "АВРОРА"

У "Авроры" очень легкая броня, но это компенсируется отличной дальностью стрельбы и большой мощностью. К счастью для врагов, дезинтегратор, установленный на "Авроре", имеет крайне низкую скорострельность.



ЛЕГКАЯ САУ ТУ1 "ЗНОЙ"

Низкая точность огня "Зноя" компенсируется большим количеством одновременно выстреливаемых снарядов и площадью поражения. Снаряды имеют очень малый радиус взрыва, но наносят значительный урон.



СЗУ ТУ1 "ЧЕРТОПОЛОХ"

"Чертополох" снабжен скорострельной батареей импульсных звуковых излучателей. Это оружие специально разработано против легкой брони, установленной на воздушной технике.



ШТУРМОВОЙ ТАНК ТУ2 "ПЛАМЯ"

Быстрый легкобронированный танк. Вооружен спаренными скорострельными автопушками.



ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК ТУ2 "ОБСИДИАН"

"Обсидиан" вооружён квантовой пушкой — мощным, но очень медленным оружием. "Обсидиан" оборудован генератором тахионного щита, который защищает его от повреждений.



САМОХОДНАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА ТУ2 "ВЕЧЕРНЯ"

Вооруженная установкой тактических ракет "Змей", "Вечерня" эффективна на средних дистанциях, однако наносит сравнительно небольшие повреждения и для уничтожения целей ей требуется несколько попаданий.



САМОХОДНОЕ ЗЕНИТНОЕ ОРУДИЕ ТУ2 "ВОСХОД"

"Восход" вооружен темпоральным флуктуатором. Это устройство создает "пузырь", разрушающий цель на квантовом уровне, так что она просто рассыпается на части.



МОБИЛЬНЫЙ ГЕНЕРАТОР СИЛОВОГО ПОЛЯ ТУ2 "ПРИСТАНИЩЕ"

"Пристанище" использует комбинацию генераторов электромагнитных и кинетических щитов для защиты дружественной техники от вражеского огня в значительном радиусе. В основном оно используется для прикрытия наземных сил, идущих в атаку.



ШТУРМОВОЙ ОСАДНЫЙ БОТ ТУ3 "ПРЕДВЕСТНИК"

"Предвестник" вооружён высокомоощным лазером и оборудован упрощенной системой утилизации и ремонта, которая позволяет ему утилизировать найденную на поле боя материю и саморемонтироваться.



ТЯЖЕЛАЯ САУ ТУЗ "СПОКОЙСТВИЕ"

Тяжелая самоходная артиллерийская установка Эон наносит невероятные повреждения на огромных дистанциях.

Звукорезонансный снаряд при взрыве вызывает разрушение твёрдых тел в небольшом радиусе.



БОТ-СНАЙПЕР ТУЗ "ФАНТОМ"

Быстрый бот-снайпер. Предназначен для уничтожения объектов высокой ценности с расстояния.



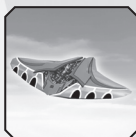
СВЯЩЕННЫЙ ШТУРМОВЫЙ БОТ ТУ4-Х "ГАЛАКТИЧЕСКИЙ КОЛОСС"

"Колосс" вооружен фазонным лазером, которым он может почти мгновенно испепелить любую технику противника. Кроме того, "Колосс" может притягивать силовым лучом небольшие боевые единицы противника и давить их.



САМОЛЁТ-РАЗВЕДЧИК ТУ1 "МИРАЖ"

В соответствии с традицией Эон создавать простую, узкоспециализированную технику, "Мираж" — не более чем высокоточная управляемая ракета, снабженная усовершенствованными оптическими сенсорами.



ПЕРЕХВАТЧИК ТУ1 "ХРАНИТЕЛЬ"

На перехватчиках не установлено ничего, кроме вооружения, необходимого для быстрого уничтожения воздушных целей. Батарея импульсных звуковых излучателей "Хранителя" идеально приспособлена для ближнего боя с авиацией противника.



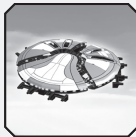
БОМБАРДИРОВЩИК-ШТУРМОВИК ТУ1 "ИСКРА"

"Искра" сбрасывает одну мощную хронобомбу. В месте взрыва на короткое время остается темпоральное поле, "замораживающее" вражескую технику.



ЛЕГКИЙ ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ ТУ1 "КОЛЕСНИЦА"

Легкий транспорт создан для перевозок небольших ударных отрядов ботов или танков. Он очень быстр, но, в отличие от более тяжелой версии, не вооружён и обладает слабой бронёй и малой грузоподъемностью.



ШТУРМОВИК ТУ2 "ПРИЗРАК"

Этот штурмовик вооружён четырёхствольным лёгким лазером, установленным на брюхе. Это оружие наносит незначительные повреждения, но оно отличается очень высокой скоростью.



ТОРПЕДНЫЙ БОМБАРДИРОВЩИК ТУ2 "СТРЕКОЗА"

Торпедный бомбардировщик Эон сбрасывает импульсные глубинные бомбы, которые наводятся на цель и взрываются, разрушая корпус корабля и нанося внутренние повреждения.



ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ ТУ2 "КОРУНД"

"Корунд" — это быстрый воздушный транспорт, созданный для перебросок небольших отрядов ботов или танков. Его броня гораздо мощнее, чем у "Колесницы", и он вооружён импульсной акустической батареей.



ИСТРЕБИТЕЛЬ ТУ2 "ВЕТЕР"

Истребитель среднего уровня. Широкие возможности ведения воздушного боя. Эффективен против штурмовиков и бомбардировщиков противника.



ШТУРМОВИК-ИСТРЕБИТЕЛЬ ТУ3 "ВОССТАНОВИТЕЛЬ"

Тяжелобронированный штурмовик. Вооружен четырьмя легкими лазерами и ракетами "Фанатик"



ТОРПЕДОНОСЕЦ ТУ3 "УТЕШЕНИЕ"

Торпедоносец. Предназначен для атаки морских боевых единиц высокого уровня.



САМОЛЁТ-ШПИОН ТУ3 "ПРОВИДЕЦ"

"Провидец" — лучший мобильный разведчик Эон. Он не оборудован гидролокатором, но обладает большой дальностью полета и большим радиусом действия радара и оптических сенсоров.



ИСТРЕБИТЕЛЬ-ПЕРЕХВАТЧИК ТУ3 "ВЕНЕЦ"

"Венец" — первая попытка интеграции технологии Серафимов в технику Эон. Квантово-телепортационная автопушка "Венец" использует эффект квантового смещения для доставки осколочных снарядов сразу к цели.



СТРАТЕГИЧЕСКИЙ БОМБАРДИРОВЩИК ТУ3 "МОЛОТ"

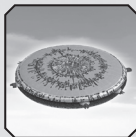
"Молот" сбрасывает кварковую бомбу. Радиус поражения таких бомб невелик, но они наносят значительные повреждения.

"Молот" также может сбрасывать инфракрасные ловушки, которые "обманывают" вражеские системы наведения.



ЛЕТАЮЩАЯ КРЕПОСТЬ ТУ4-Х "ЦАРЬ"

Самое мощное оружие "Царя" — большой генератор квантового луча, установленный в самом центре боевой машины. Если этого покажется мало, то "Царь" может нести в своём ангаре целое звено самолётов.



ФРЕГАТ ТУ1 КЛАСС "МАЯК"

"Маяк" — опора флота Эон. Его радар и гидролокатор делают его незаменимым в составе групп боевых кораблей. Он также предоставляет небольшую противоторпедную защиту.



УДАРНАЯ ПОДВОДНАЯ ЛОДКА ТУ1 "СИЛЬФИДА"

"Сильфида" — специализированный охотник за кораблями. Она оборудована двумя стандартными для Эон хроно-торпедными аппаратами и по своим характеристикам не отличается от подводных лодок других сторон конфликта.



ШТУРМОВОЙ КАТЕР ТУ1 "РАКУШКА"

"Ракушка" вооружена стандартной для Эон зенитной импульсной акустической батареей и обеспечивает флот Эон противовоздушной обороной. Она обладает высокой скоростью, но слабой бронёй.



КРЕЙСЕР ТУ2 КЛАСС "БЕСКОНЕЧНОСТЬ"

Созданный для обеспечения мощной ПВО, крейсер "Бесконечность" вооружен двумя ракетными установками "Фанатик" класса "земля-воздух" и спаренной квантовой пушкой для огневой поддержки основных ударных сил.



ЭСМИНЕЦ ТУ2 КЛАСС "ИСХОД"

Созданный для непосредственной огневой поддержки и охоты за подлодками, "Исход" оснащен орудием "Забвение", а также широким спектром противолодочного и противоторпедного вооружения.



ПРОТИВОЛОДОЧНЫЙ КОРАБЛЬ ТУ2 "ГЕСПЕР"

Подводное судно предназначенное для атаки морских боевых единиц противника. Эффективно как против надводных, так и против подводных судов.



РАКЕТОНОСЕЦ ТУ3 КЛАССА "ЛИВЕНЬ"

Ракетоносец высокого класса. Вооружен двумя комплексами тактических ракет высокой точности "Змей".



ЛИНКОР ТУЗ КЛАСС "ЗНАМЕНИЕ"

"Знамение" вооружено тремя орудиями "Забвение", низкая скорострельность которых компенсируется высокой мощностью. Две системы пуска противоракетных ловушек "Блуждающий огонёк" обеспечивают некоторую защиту от ракет противника.



АВИАНОСЕЦ ТУЗ КЛАСС "КУРИЛЬЩИК"

"Курильщик" может перевозить несколько эскадрилий летательных аппаратов, а также ремонтировать и дозаправлять их. На "Курильщике" нет наступательного вооружения, однако есть две ракетные установки "Фанатик" класса "земля-воздух".



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ РАКЕТНАЯ ПОДЛОДКА ТУЗ "ГЛУШИТЕЛЬ"

"Глушитель" — это подводная ракетная платформа. Ее основное вооружение — комплекс запуска тактических ракет "Змей". Две ракеты могут быть переоборудованы для несения стратегических боеголовок.



ПОДВОДНЫЙ ЛИНКОР ТУ4-Х "БУРЯ"

Для атаки других морских целей, "Буря" вооружена аппаратами пуска тяжёлых хроно-торпед. Всплывая на поверхность, она также может использовать орудие "Забвение" и строить лёгкие боевые корабли.



ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТУРЕЛЬ ТУ1 "ГЕЙЗЕР"

Базовая наземная оборонительная система для гражданских и второстепенных военных объектов, турель "Гейзер" оборудована гравитонным прожектором, что обеспечивает достаточную огневую мощь без ущерба для энергоснабжения базы.



ЗЕНИТНАЯ ПУШКА ТУ1 "ИСКАТЕЛЬ"

"Искатель" снабжен стандартной для Эон зенитной импульсной батареей ПВО. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.



ТОРПЕДНЫЙ АППАРАТ ТУ1 "ПРИЛИВ"

"Прилив" — слабо бронированное, но дешёвое и эффективное средство обороны против судов противника, использующее хроно-торпедный аппарат Эон. "Прилив" можно строить только на воде.



СЕКЦИЯ СТЕНЫ

Как и другие фракции, Эон используют модульную систему строительства стен для защиты своих баз от вторжения и обстрела прямой наводкой.



ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТУРЕЛЬ ТУ2 "ЗАБВЕНИЕ"

"Забвение", названное так в честь установленного на нём орудия "Забвение", — это тяжело бронированная огневая башня. Орудие Зон "Забвение" — это медленное, но разрушительное оружие, наносящее удар по площади.



ЗЕНИТНЫЙ АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2

Вместо обычного зенитного орудия Зон используют темпоральный флукуатор. Это устройство создает "пузырь", разрушающий цель на квантовом уровне, так что она просто рассыпается на части.



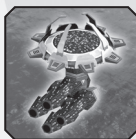
ТАКТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ПВО ТУ2 "ВУЛКАН"

"Вулкан" запускает тепловую ловушку "Блуждающий огонёк", которая приманивает и уничтожает приближающиеся ракеты противника. "Вулкан" может быть построен на воде.



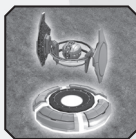
ТОРПЕДНЫЙ АППАРАТ ТУ2

Торпедный аппарат ТУ2 — это улучшенная версия торпедного аппарата ТУ1. Обладает усиленным бронированием и оборудован залповой системой пуска хроно-торпед.



ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ ТУ2 "ЩИТ СВЕТА"

"Щит света" — это версия силового щита используемая Зон. Для защиты от вражеских ракет и снарядов в нём используется комбинация генераторов электромагнитных и кинетических щитов.



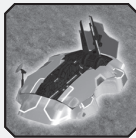
АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ УСТАНОВКА ТУ2 "МИАЗМА"

Артиллерийский комплекс "Миазма" назван в честь применяемых на нем боеприпасов — снарядов "Миазма", которые с течением времени наносят огромный урон.



ТАКТИЧЕСКАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА ТУ2 "ЗМЕЙ"

Установка может построить и хранить до восьми ракет "Змей". Эти ракеты наносят значительные повреждения и оставляют после себя очаг возгорания, наносящий дополнительный урон. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.



АЭРОДРОМ ТУ2 "КОЛЫБЕЛЬ"

"Колыбель" — платформа для ремонта и дозаправки самолетов, помогающая увеличить дальность беспосадочных полётов.



ЗЕНИТНО-РАКЕТНЫЙ КОМПЛЕКС ТУЗ "ВОЗНЕСЕНИЕ"

Эта установка стреляет одной ракетой "Фанатик", чем отличается от других систем ПВО. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ПРО ТУЗ "ЗАСТУПНИК"

"Заступник" создан для уничтожения приближающихся стратегических ракет противника. Может построить и хранить до 5 ракет. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.



ТЯЖЕЛЫЙ ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ ТУЗ "СИЯНИЕ"

Модернизированная версия "Щита света" – "Сияние" имеет увеличенный радиус действия и может поглотить больше повреждений, прежде чем щит спадёт.



ТЯЖЁЛАЯ АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ УСТАНОВКА ТУЗ "ЭМИССАР"

Самая мощная стационарная артиллерийская установка Зон стреляет на огромные дистанции и с феноменальной точностью. Невероятная разрушительная мощь звукорезонансных снарядов компенсирует её низкую скорострельность.



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА ТУЗ "АПОКАЛИПСИС"

Эта пусковая установка может построить и хранить до пяти квантово-искажающих боеголовок, причиняющих огромные разрушения на больших расстояниях. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.



КВАНТОВЫЕ ВРАТА ТУЗ ПОРТАЛ

Портал позволяет призвать автономный командный бот поддержки, способный чинить и восстанавливать технику и здания.



СКОРОСТРЕЛЬНЫЙ АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КОМПЛЕКС ТУЗ

«ИЗБАВЛЕНИЕ»

"Избавление" обладает высокой скорострельностью и большой площадью поражения. Каждый снаряд делится надвое дважды, причиняя незначительные повреждения на большой площади, а высокая скорость огня позволяет наносить противнику непрерывный урон.



ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

ИНЖЕНЕР ТУ1

Инженер – многоцелевая боевая единица для строительства, захвата, ремонта и переработки. Являясь амфибией, инженер способен к передвижению и осуществлению строительства на воде. Может пожертвовать собой для ускорения строительства.



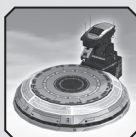
БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ1

Бронетанковый завод создает наземную боевую технику. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим заводам.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ1

Авиационный завод создает воздушную боевую технику. Может быть улучшен до ТУ2 и может содействовать другим заводам.



ВЕРФЬ ТУ1

Верфь создает боевые корабли. Может быть улучшен до ТУ2 и может содействовать другим верфям.



ИНЖЕНЕР ТУ2

Это улучшенная версия инженера ТУ1, способная к постройке более сложных строений. Строится на заводе ТУ2.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ2

Модернизация бронетанкового завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ2

Модернизация авиационного завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.



ВЕРФЬ ТУ2

Модернизация верфи ТУ1. Верфь может быть модернизирована до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также она может содействовать другим верфям.



ИНЖЕНЕР ТУ3

Это улучшенная версия инженера ТУ2, способная к постройке наиболее сложных строений. Только этот тип инженера может строить экспериментальные боевые единицы и строения. Производится на заводе ТУ3.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ3

Модернизация бронетанкового завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ3

Модернизация авиационного завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.



ВЕРФЬ ТУ2

Модернизация верфи ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим верфям.



УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ

ГЕНЕРАТОР ТУ1

Генератор — дешевый и надежный источник энергии. Генераторы могут быть пристроены к другим строениям, что снижает энергозатраты на их содержание.



УГЛЕВОДОРОДНАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ ТУ1

Залежи ископаемого топлива до сих пор служат надёжным природным источником энергии. Углеводородные электростанции эффективнее стандартных силовых генераторов.



АККУМУЛЯТОР ЭНЕРГИИ ТУ1

Аккумуляторы энергии увеличивают максимальный запас энергии, доступный командующему. АЭ, пристроенные к генераторам, накапливают больше энергии.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ1

Материя — ценнейший ресурс в Бесконечной войне, добывается с помощью экстрактора материи. Экстрактор может быть модернизирован до Нагнетателя материи.



ХРАНИЛИЩЕ МАТЕРИИ ТУ1

Хранилище материи увеличивает максимальный запас материи, доступный командующему. ХМ, пристроенные к экстракторам или фабрикам материи, накапливают больше материи.



ФАБРИКАТОР МАТЕРИИ ТУ2

Фабриктор материи – гениальная система для превращения энергии в материю. Этот процесс потребляет значительное количество энергии, поэтому стоит использовать фабрикторы, только если запасы материи на исходе или совсем иссякли.



ГЕНЕРАТОР ТУ2

Генератор ТУ2 стоит дорого, но он вырабатывает значительно больше энергии. Строительство зданий вплотную к генератору снижает энергозатраты на их содержание.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ2

Экстрактор ТУ2 строится на базе экстрактора материи ТУ1 или строится инженером ТУ2. Данная модификация потребляет больше энергии, но значительно эффективнее в добыче материи.



ГЕНЕРАТОР ТУ2 КВАНТОВЫЙ РЕАКТОР

Квантовый реактор – лучший источник энергии на поле боя. Строительство зданий вплотную к квантовому реактору снижает энергозатраты на их содержание.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ2

Экстрактор ТУ3 создаётся на базе экстрактора материи ТУ2 или строится инженером ТУ3. Данная модификация потребляет больше энергии, но значительно эффективнее в добыче материи.



ФАБРИКАТОР МАТЕРИИ ТУ2

Комплекс по синтезу материи производит большое количество материи при огромных расходах энергии. Его функционирование возможно только в инфраструктуре с избыточным количеством энергии.



ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ГЕНЕРАТОР РЕСУРСОВ ТУ4-Х "ИДЕАЛ"

Вырабатывает почти бесконечное количество Энергии и Материи. Приравнивает выработку к количеству, необходимому для производства. При уничтожении производит взрыв равный по мощности удару стратегического оружия.



РАЗВЕДКА

РАДИОЛОКАЦИОННАЯ СИСТЕМА ТУ1

Базовый радар обладает небольшой дальностью и легкой броней, но крайне дешёв в постройке. В дальнейшем может быть модернизирован для улучшения дальности обнаружения и получения новых возможностей.



ГИДРОАКУСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ1

Гидролокатор Зон неплохо справляется в качестве дешевого средства обнаружения подводных лодок на малых расстояниях. Гидролокатор можно модернизировать для улучшения дальности обнаружения и получения новых возможностей.



РАДИОЛОКАЦИОННАЯ СИСТЕМА ТУ2

Радарная система ТУ2 — это модернизированная версия радара ТУ1 с увеличенным радиусом обнаружения. Может быть создан на базе радара ТУ1 и далее переделан во всеволновой радар.



ГИДРОАКУСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2

Гидроакустический комплекс ТУ2 — это модернизированная версия гидролокатора ТУ1 с увеличенным радиусом обнаружения. Может быть создан на базе гидролокатора ТУ1 и далее переделан в мобильный вариант.



ГЕНЕРАТОР МАСКИРУЮЩЕГО ПОЛЯ ТУ2

Генератор маскирующего поля покрывает большую территорию полем, заглушающим радарные системы. Он способен скрыть от вражеского радара всё в зоне своего действия, но не спасает от визуального обнаружения.



ГИДРОЛОКАЦИОННАЯ ПЛАТФОРМА ТУ3

Гидролокационная платформа — мобильный вариант гидролокационной платформы дальнего действия. Несет на себе несколько противоторпедных установок. Может быть создана на базе гидролокатора ТУ2.



ВСЕВОЛНОВОЙ РАДАРНЫЙ КОМПЛЕКС ТУ3

Всеволновой радар — вершина технологий дальнего обнаружения. Помимо непревзойденной дальности, он также создаёт помехи в работе маскирующего поля и прочих технологий маскировки.



ЦЕНТР КВАНТОВОЙ ОПТИКИ ТУ3 "ГЛАЗ РИАННЫ"

Предоставляет прямую видимость определенного места на поле боя.



СЕРАФИМ

Раса по имени серафим, которой уже 20 000 лет, происходит из глубин квантового пространства. (Колония серафим, найденная людьми на планете Серафим II, в действительности состояла из изгнанников). Благодаря тому, что им очень близок Путь, и тем чувствам, которые вызваны этой близостью, они физически не в состоянии причинить вред другому разумному существу.

Для ведения войн серафим используют воинов, которые согласились навсегда сойти с Пути. Такое действие сразу же приводит к серьезным последствиям. Как только серафим отказываются следовать Пути, они превращаются в бесчувственные орудия убийства. Но за право стать воином приходится заплатить гораздо большую цену, чем просто лишение эмоций. Поскольку общество серафим построено на “чувственных” сопереживаниях друг другу, воины серафим теряют возможность быть членами общества. В добавок к этому, в соответствии с религиозными верованиями серафим, только одна раса может пройти восхождение и достичь совершенства посредством Пути; таким образом, любой серафим, отрекшийся от Пути, навсегда лишает себя возможности достичь вечной благодати. Другими словами, они сами “проклинаят” себя навечно.

НАЗЕМНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ СЕРАФИМ

АВТОНОМНЫЙ КОМАНДНЫЙ БОТ ПОДДЕРЖКИ ТУЗ

Многоцелевая боевая единица, предназначенная для постройки, починки и захвата. Аналог Инженера ТУЗ.



РАЗВЕДЧИК ТУ1 “СЕЛЕНИТ”

Легкая, быстрая боевая единица, предназначенная для разведки. В неподвижном состоянии включает маскировочное поле.



СРЕДНИЙ ТАНК ТУ1 “ТААМ”

Легкобронированный танк. Вооружен одной пушкой.



ЛЕГКАЯ САУ ТУ1 “ЦТУИ”

Легкая САУ-амфибия. Осуществляет огонь с закрытых позиций.



ЗЕНИТНАЯ САМОХОДНАЯ УСТАНОВКА ТУ1 "Я-ИСТЛ"

Зенитная самоходная установка. Эффективна против воздушных боевых единиц низкого уровня.



ТАНК НА ВОЗДУШНОЙ ПОДУШКЕ ТУ2 "ЕНЦИН"

Плавающий танк. Вооружен одной пушкой.



МОБИЛЬНАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА ТУ2 "ИТИЗАХ"

Относительно быстрый самоходный тактический ракетный комплекс. После взрыва ракеты следует электромагнитный разряд.



ЗЕНИТНАЯ САМОХОДНАЯ УСТАНОВКА ТУ2 "ЯШАВОХ"

Самоходная установка использующая зенитное оружие.



ТЯЖЕЛЫЙ ШТУРМОВОЙ БОТ ТУ2 "ИЛШАВОХ"

Тяжелый штурмовой бот. Эффективен против боевых единиц подобного класса.



ТЯЖЕЛАЯ САУ ТУ3 "СУТАНУС"

Тяжелая САУ. Снаряды наносят средний урон и выпускают энергетическое существо, которое атакует любую боевую единицу поблизости от нее.



БОТ-СНАЙПЕР ТУ3 "УША-АХ"

Легкобронированный быстрый бот-снайпер. Вооружен чрезвычайно мощным энергетическим ружьем.



ОСАДНЫЙ ТАНК ТУ3 "ОТУУМ"

Плавающий осадный танк, вооруженный низкоскорострельной тау-пушкой. Помимо нее, вооружен разрядниками и торпедным аппаратом.



МОБИЛЬНЫЙ ГЕНЕРАТОР СИЛОВОГО ПОЛЯ ТУЗ "АТАНАХ"

Мобильный генератор силового поля высокого класса. Обеспечивает большую площадь защитного поля.



ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ТЯЖЕЛЫЙ ШТУРМОВОЙ БОТ Т4-Х "ИТОТА"

Две стадии эксплуатации. В первоначальной стадии представляет собой чрезвычайно мощный фазонный лазер. После уничтожения основной формы выпускается квантовое энергетическое существо.



ВОЗДУШНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ СЕРАФИМ

ВОЗДУШНЫЙ РАЗВЕДЧИК ТУ1 "СЕЛЕ-ИСТА"

Стандартный воздушный разведчик.



ПЕРЕХВАТЧИК ТУ1 "Я-АТА"

Быстрый, маневренный истребитель. Вооружен автопушкой.



БОМБАРДИРОВЩИК-ШТУРМОВИК ТУ1 "СИНВЕ"

Быстрый тактический бомбардировщик. Несет легкую броню.



ЛЕГКИЙ ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ ТУ1 "ВИШ"

Воздушный транспорт низкого уровня.



ШТУРМОВИК ТУ2 "ВУЛТУ"

Тяжелобронированный штурмовик. Вооружен четырьмя тяжелыми фазными пулеметами.



ТОРПЕДОНОСЕЦ ТУ2 "УОЗИОЗ"

Торпедоносец. Выпускает по цели три кавитационные торпеды.



ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ ТУ2 "ВИШАЛА"

Воздушный транспорт среднего уровня.



ИСТРЕБИТЕЛЬ/БОМБАРДИРОВЩИК ТУ2 "НОТА"

Гибридный истребитель/бомбардировщик. Вооружен двумя автопушками и тактической бомбой.



ВОЗДУШНЫЙ ШПИОН ТУ3 "ЯСЕЛЕН"

Быстрый, маневренный самолет-разведчик. Оборудован радаром и гидролокатором.



ИСТРЕБИТЕЛЬ-ПЕРЕХВАТЧИК ТУ3 "ЯЗИН"

Истребитель высокого класса. Предназначен для атаки любых воздушных целей.



СТРАТЕГИЧЕСКИЙ БОМБАРДИРОВЩИК ТУ3 "СИНТА"

Стратегический бомбардировщик высокого класса. Наносит значительный урон как по одиночным целям, так и по площади.



ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ БОМБАРДИРОВЩИК Т4-Х "АХВАСА"

Тяжелый бомбардировщик, способный уничтожать целые базы. Несет на борту стратегическую бомбу-прототип и четыре автопушки для поражения воздушных целей.



МОРСКИЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ СЕРАФИМ

ФРЕГАТ ТУ1 "ХАУ-ЕСЕЛЬ"

Морская боевая единица низкого уровня. Вооружена автопушкой и пулеметом для поражения воздушных целей.



УДАРНАЯ ПОДВОДНАЯ ЛОДКА ТУ1 "СОУ-ИСТЛ"

Ударная подводная лодка низкого класса.



КРЕЙСЕР ТУ2 "ИТАЛУА"

Морская боевая единица среднего уровня. Вооружена зенитными артиллерийскими пушками, тактическим ракетным комплексом и тактической системой ПРО.



ЭСМИНЕЦ ТУ2 "УАШАВОХ"

Противолодочное судно. Вооружено торпедным аппаратом, лучевыми орудиями и системой защиты от торпед.



ЛИНКОР ТУ3 "ХАУТУУМ"

Военное судно высокого класса. Вооружено тремя тяжелыми кварноновыми пушками, двумя зенитными установками, двумя тактическими системами ПРО и стратегической ракетной установкой.



АВИАНОСЕЦ ТУ3 "ЯВИШ"

Судно предназначено для транспортировки и ремонта воздушных боевых единиц. Вооружено четырьмя автопушками для поражения воздушных целей.



ПРОТИВОЛОДОЧНЫЙ КОРАБЛЬ ТУ3 "ЯТСУ"

Противолодочное судно. Вооружено тремя торпедными аппаратами, двумя противоторпедными системами и автопушкой для поражения воздушных целей при всплытии.



ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ СЕРАФИМ

ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТУРЕЛЬ ТУ1 "УТТАУС"

Оборонительная турель низкого класса для атаки наземных и морских целей. Непригодна для атаки воздушных целей и подводных судов.



СИСТЕМА ПВО ТУ1 "ЯЛЛА"

Турель ПВО. Предназначена для атаки воздушных целей низкого класса.



ТЯЖЕЛЫЙ ТОРПЕДНЫЙ АППАРАТ ТУ1 "СУ-АТА"

Оборонительная система предназначенная для поражения морских целей.



СЕКЦИЯ СТЕНЫ ТУ1

Ограничивает продвижение войск противника. Имеет минимальную защиту от вражеского огня.



ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТУРЕЛЬ ТУ2 "УТТАУШАЛА"

Тяжелобронированная оборонительная турель для атаки наземных и морских целей. Непригодна для атаки воздушных целей и подводных судов.



ЗЕНИТНЫЙ АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2 "СИННАТА"

Турель ПВО. Предназначена для атаки воздушных целей среднего класса.



ТАКТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ПРО ТУ2 "ИТИСАТА"

Тактическая система ПРО. Обеспечивает оборону ограниченной территории.



ТАКТИЧЕСКИЙ РАКЕТНЫЙ КОМПЛЕКС ТУ2 "ИТИС"

Тактический ракетный комплекс. Для запуска ракет требуются ресурсы.



ТЯЖЕЛЫЙ ТОРПЕДНЫЙ АППАРАТ ТУ2 "УОСТУ"

Система обороны от морских единиц противника. Использует противоторпедную систему.



ГЕНЕРАТОР ПОЛЯ ТУ2 "АТА"

Создает силовое поле вокруг войск и зданий, находящихся в радиусе действия. Возможна модернизация.



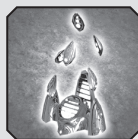
АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2 "ЖУТААМ"

Стационарная скорострельная артиллерийская установка. Наносит значительный урон по небольшой площади.



ВОЗДУШНЫЙ РАДИОМАЯК ТУ2 "ЯТУ-УХТЕ"

Осуществляет дозаправку и ремонт большинства небольших воздушных боевых единиц. При воздушном патрулировании используется автоматически.



СИСТЕМА ПВО ТУ2 "ЯТУ-ИОЗ"

Турель ПВО высокого класса. Предназначена для атаки любых воздушных целей.



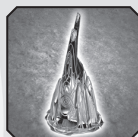
СТРАТЕГИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ПРО ТУ2 "ИТИСИОЗ"

Тактическая система ПРО. Обеспечивает оборону ограниченной территории.



СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РАКЕТНЫЙ КОМПЛЕКС ТУ2 "ХАСТУЕ"

Стратегический ракетный комплекс. Для запуска ракет требуются ресурсы.



ТЯЖЕЛЫЙ ГЕНЕРАТОР СИЛОВОГО ПОЛЯ ТУ2 "АТАНУХТЕ"

Создает силовое поле вокруг войск и зданий, находящихся в радиусе действия.



ТЯЖЕЛЫЙ АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2 "ХОВАТАМ"

Стационарная тяжелая артиллерийская установка, обладающая высокой точностью, дальностью огня и огневой мощностью. Для ведения огня требуются ресурсы.



КВАНТОВЫЕ ВРАТА ТУ2 "ЭЦТУ-УХТЕ"

Осуществляют высадку командующих поддержки.



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА Т4-Х "ЙОЛОНА ОСС"

Стратегическая ракетная установка. Для уничтожения ракеты требуется два стратегических комплекса ПРО.



ПОСТРОЙКА ЗДАНИЙ И БОЕВЫХ ЕДИНИЦ СЕРАФИМ

ИНЖЕНЕР ТУ1 "ИЯ-ИСТЛ"

Боевая единица-амфибия (ТУ1), предназначенная для постройки, ремонта и захвата.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ1 "ХЕТИЯ"

Осуществляет постройку наземных боевых единиц ТУ1. Возможна модернизация.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ1 "Я-ИЯ"

Осуществляет постройку воздушных боевых единиц ТУ1. Возможна модернизация.



ВЕРФЬ ТУ1 "УОСИЯ"

Осуществляет постройку морских боевых единиц ТУ2. Возможна модернизация.



ИНЖЕНЕР ТУ2 "ИЯ"

Боевая единица-амфибия (ТУ2), предназначенная для постройки, ремонта и захвата.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУ2 "ХЕТИЯ"

Осуществляет постройку наземных боевых единиц ТУ2. Возможна модернизация.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУ2 "Я-ИЯ"

Осуществляет постройку воздушных боевых единиц ТУ2. Возможна модернизация.



ВЕРФЬ ТУ2 "УОСИЯ"

Осуществляет постройку морских боевых единиц ТУ2. Возможна модернизация.



ИНЖЕНЕР ТУЗ "ИЯТУУМ"

Боевая единица-амфибия (ТУЗ), предназначенная для постройки, ремонта и захвата.



БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД ТУЗ "ХЕТИЯ"

Осуществляет постройку наземных боевых единиц ТУЗ. Высший технологический уровень.



АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД ТУЗ "Я-ИЯ"

Осуществляет постройку воздушных боевых единиц ТУЗ. Высший технологический уровень.



ВЕРФЬ ТУЗ "УОСИЯ"

Осуществляет постройку морских боевых единиц ТУЗ. Высший технологический уровень.



УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ СЕРАФИМ

СИЛОВОЙ ГЕНЕРАТОР ТУ1 "УЯ-ИЯ"

Осуществляет производство Энергии. Постройка вплотную к другим зданиям дает бонус.



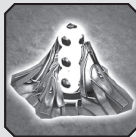
УГЛЕВОДОРОДНАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ ТУ1 "УЯ-АТО"

Вырабатывает Энергию. Должна располагаться на месторождениях углеводорода. Постройка вплотную к другим зданиям дает бонус.



АККУМУЛЯТОР ЭНЕРГИИ ТУ1 "ВИШУАЛЬ"

Аккумулирует Энергию. Постройка вплотную к силовым генераторам дает бонус.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ1 "ХЬЯЛАТО"

Вырабатывает Материю. Должен располагаться на месторождениях Материи. Постройка зданий вплотную к экстрактору материи дает бонус. Возможна модернизация.



ХРАНИЛИЩЕ МАТЕРИИ ТУ1 "ВИШЬЯЛЬ"

Накапливает Материю. Постройка вплотную к экстракторам или фабрикам дает бонус.



ФАБРИКАТОР МАТЕРИИ ТУ2 "ЯЛИЯ"

Фабрикует материю среднего уровня. Требуется большого количества Энергии. Постройка вплотную к зданиям дает бонус.



СИЛОВОЙ ГЕНЕРАТОР ТУ2 "УЯ-ИЯ"

Силовой генератор среднего уровня. Постройка вплотную к зданиям дает бонус.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ2 "ХЬЯЛАТО"

Экстрактор материи среднего уровня. Должен располагаться на месторождениях Материи. Постройка зданий вплотную к экстрактору материи дает бонус. Возможна модернизация.



СИЛОВОЙ ГЕНЕРАТОР ТУ3 "УЯ-ИЯ"

Силовой генератор высокого уровня. Постройка вплотную к зданиям дает бонус.



ЭКСТРАКТОР МАТЕРИИ ТУ3 "ХЬЯЛАТО"

Экстрактор материи высокого уровня. Должен располагаться на месторождениях Материи. Постройка зданий вплотную к Экстрактору материи дает бонус.



ФАБРИКАТОР МАТЕРИИ ТУ3 "ЯЛИЯ"

Фабрикует материю высокого уровня. Требуется большого количества Энергии. Постройка вплотную к зданиям дает бонус.



РАЗВЕДКА СЕРАФИМ

РАДИОЛОКАЦИОННАЯ СИСТЕМА ТУ1 "ЕСЕЛЬ"

Радиолокационная система, имеющая минимальную дальность действия. Отслеживает перемещения наземных и воздушных боевых единиц. Возможна модернизация.



ГИДРОАКУСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ1 "ШУ"

Гидроакустический комплекс, имеющий минимальную дальность действия. Отслеживает перемещения морских боевых единиц. Возможна модернизация.



РАДИОЛОКАЦИОННАЯ СИСТЕМА ТУ2 "СЕЛЕ-ЕСЕЛЬ"

Радиолокационная система, имеющая среднюю дальность действия. Отслеживает перемещения наземных и воздушных боевых единиц. Возможна модернизация.



ГИДРОАКУСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ТУ2 "ШУ-ЕСЕЛЬ"

Гидроакустический комплекс, имеющий среднюю дальность действия. Отслеживает перемещения морских боевых единиц.



ГЕНЕРАТОР МАСКИРУЮЩЕГО ПОЛЯ ТУ2 "СЕЛЕ-ИОЗ"

Устанавливает маскировочное поле. Скрывает войска и строения в радиусе своего действия. Блокируется оптическим и всеволновым радарам.



ВСЕВОЛНОВОЙ РАДАР ТУ3 "ЗЗЕСЕЛЬ"

Радиолокационная система высокого класса. Обеспечивает максимальное радио- и гидролокационное покрытие. Блокирует действие разведоборудования противника.



ГЛАВА 8. МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА И РЕЖИМ СХВАТКИ

Supreme Commander поддерживает как многопользовательскую игру, так и режим схватки. Вы можете выбрать оба режима через главное меню; их объединяют некоторые ключевые моменты. (Дополнительная информация по многопользовательской игре представлена далее в этой главе.) Вот основы, которые вам необходимо знать, чтобы играть в оба режима. Все настройки устанавливаются на компьютере-сервере.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Убийство: уничтожение вражеского командующего.

Истребление: уничтожение всех боевых единиц противника.

Превосходство: уничтожение всех вражеских зданий, всех инженеров, а также командующих.

ТУМАН ВОЙНЫ

Исследован: видна карта местности.

Не исследован: карта местности не видна.

Нет: карта полностью открыта.

Максимальное количество боевых единиц

Определяет максимальное количество боевых единиц каждого из игроков.

Примечание. В режиме многопользовательской игры необходимо, чтобы все нажали кнопку “Готов”, прежде чем игра может быть начата. В режиме схватки в этом нет необходимости.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ

Бесплатный Интернет-сервис устанавливается вместе с игрой. Этот сервис позволяет вам сражаться с противниками по всему миру, создавать и находить игры, сохранять список контактов, основать клан и следить за вашим продвижением в таблице игроков. Чтобы начать многопользовательскую игру, просто щелкните соответствующую кнопку в главном меню. Будет запущен сетевой сервис. Далее вы должны будете создать сетевой профиль. Для этого вам необходимо ввести имя (которое также будет и вашим внутриигровым именем), адрес электронной почты и лицензионный ключ игры. Как только вы присоединились к игровому многопользовательскому сервису, вы можете сразу же броситься в бой.

СОЗДАНИЕ СВОИХ ИГР

Если вы выберете этот пункт меню, вы будете должны установить игровые настройки, такие как условия победы, карту и количество игроков. Нажмите кнопку “Создать игру”, чтобы начать. Для начала вам необходимо придумать и ввести название игры. После этого вы попадете в меню настроек игры.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ДРУГИМ ИГРАМ

Вы можете просмотреть список игр и выбрать ту, которая устраивает вас. Чтобы присоединиться, дважды щелкните название игры.

РАНГОВАЯ ИГРА

Игра анонимно проводит анализ оппонентов и может подобрать подходящих вам по уровню. Чтобы найти такого оппонента, вам необходимо выбрать этот пункт меню и ввести дополнительные критерии. Ранговые игры анонимны и создаются автоматически по предпочтениям участников.

КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

Этот пункт меню позволяет вам и вашим союзникам найти другие команды игроков и сразиться с ними. Достаточно выбрать этот пункт меню и набрать команду. Как только это будет сделано, игра сама найдет и предложит вам оппонентов.

РАНГИ, РЕЙТИНГИ И ТАБЛИЦЫ

Игра автоматически собирает все показатели и определяет ваш ранг (в основном опираясь на количество побед и поражений). Проще говоря, чем больше у вас побед, тем выше ваш ранг. Также повлиять на ваш ранг и рейтинг может ранг и рейтинг оппонентов, против которых вы играете: чем он выше, тем сложнее победа, но быстрее подъем в таблице. Также существует система таблиц, где можно просмотреть рейтинговую информацию игроков.

Каналы чата и личные сообщения

Помимо помощи в нахождении противников, игра также позволяет игрокам легко общаться друг с другом и даже создавать закрытые каналы.

Чтобы присоединиться к общению, просто нажмите соответствующую кнопку. Чтобы создать канал, наберите /join “название канала” (без кавычек) в строку для сообщений. Если вы знаете название канала, к которому хотите присоединиться, то наберите в строке сообщения /join “название канала” (без кавычек), и сервис подключит вас. Чтобы просмотреть доступные команды, наберите “/” в строке для сообщений. Вы также можете отправлять личные сообщения, щелкнув правой кнопкой мыши имя пользователя и выбрав команду “Отправить личное сообщение”.ce in Ranked Games and Arranged Team Games. The rankings are based on

СОЮЗНИКИ И КЛАНЫ

Сервис позволяет вам вести список союзников и следить за их присутствием в игре. Также игроки могут создавать кланы и приглашать в них других игроков. Основным преимуществом кланов является закрытый канал общения, доступный только членам клана.

ИНФОРМАЦИЯ: ВСЕ ОБНОВЛЕНИЯ К SUPREME COMMANDER ИДУТ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ-СЕРВИС. КАК ТОЛЬКО ВЫ ПОДКЛЮЧИТЕСЬ К СЕТИ, ОНА ПРОСКАНИРУЕТ ВАШИ ФАЙЛЫ И ЗАМЕНИТ УСТАРЕВШИЕ.

ИГРА ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ

Чтобы играть в многопользовательскую игру по локальной сети, выберите пункт меню “Коллективная игра”, затем – “Локальная сеть”. Вам будет предложено ввести кличку, затем вы должны будете указать имя сервера и задать игровые настройки (карту, условия победы и другие). Чтобы присоединиться к игре по локальной сети, просто введите кличку, выделите доступную игру и щелкните кнопку “Присоединиться”. Вы попадете в игровую вестибюль, где сможете выбрать цвет и сторону конфликта, а также просигнализировать о готовности начать игру.

За дополнительной информацией обратитесь к файлу readme.txt либо в службу технической поддержки.



THE SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE TEAM

DESIGN

Creative Director - Chris Taylor
Lead Designer - Bradley Rebh
Map Designer - William S. Snoey

Campaign Design

Campaign Designer - Jason Janicki
Campaign Designer - Dru Staltman
Campaign Designer - Jessica Snook

Tuning and Balance

Lead Tuning and Balance - Mike Marr
Tuning and Balance - Eric Williamson
Tuning and Balance Consultant - Jan Richter

Writing

Story and Script by -
William Harms and Jason Janicki
Manual - William Harms and Todd Lubsen
Tech Tree - Todd Lubsen

ENGINEERING

SupCom Engineering Director - Jonathan Mavor
Senior Engineer - Daniel Teh
Senior Engineer - Chris Blackwell
Senior Engineer - William Howe-Lott
Graphics Engineer - Ivan Rumsey
Senior Engineer - Jeff Petkau
Senior Engineer - Bob Berry

Tools

Lead Engineer - Chad Queen
Software Engineer - Marshall Macy II
Software Engineer - Andres Mendez
Software Engineer - Jason Bolton

PRODUCTION

Executive Producer - Gary Wagner
Producer - Jeremy Ables
Associate Producer - Marc Scattergood

Assistant Producer - David Kirwan
Campaign Production Assistant -
Daniel Buehner
Tuning and Balance Production Assistant -
Chris Daroza
Production Assistant/Animation -
Bassima Dimmick

ART

Art Director - Morien Thomas
Character Artist/3D Artist - Jonathan Cooper
Motion Graphics Artist - Audrey Cox
Senior Technical Artist - Matt Dudley
Art Production Assistant - Ryan Gibson
Animation (External) - Jen Coig
Animation Art Intern - Drew Mueller

Unit Artists

3D Artist - Sung Campbell
3D Artist - Lex Story
3D Artist - Rory Young
3D Artist - Paul Brandl
3D Artist - Jonathan Albert

Environment Artists

Terrain Artist - William S. Snoey
Terrain Artist - Wes Griswold
Terrain Artist - Byron Stiles
Terrain Artist - Christopher Burns
Terrain Artist - John Baron

Visual Effects and Effects Scripting

Effects Lead - Gordon Duclos
Effects Engineer - Greg Kohne
Effects Artist - Matt Vainio
Production Assistant - Aaron Lundquist

UI Artists

UI Artist - Mark Forrer
UI Artist - Jay Vidheechoaroen

Cinematics

Cinematics Director - Steven Thompson
Cinematic Artist - Richard Green
Cinematic Artist - Ian Farnsworth
Cinematic Artist - Lex Story
Cinematic Artist - Jonathan Cooper

Cinematic Artist - Brandon Young
Cinematic Artist - James Haywood

Cinematics (cont'd)

Cinematic Artist (External) - Jonathan Albert
Cinematic Modeling (External) - TJ Frame
Cinematic Modeling (External) - Vykarian
Cinematic Modeling (External) - Exigent

CONTENT ENGINEERING

Content Engineering Manager - Marc Scattergood

Campaign Scripting

Content Engineer - Jessica Snook
In Game Cinematics - David Tomandl

AI and Unit Implementation

Systems Content Engineer - Dru Staltman
Content Engineer - Gautam Vasudevan
Content Engineer - Robert Oates
Additional Content Engineering - John Comes

UI Scripting

Junior Content Engineer - Ted Snook

GPGNET

GPGnet Producer - Kent McNall
Senior Engineer - Sam Demulling
Software Engineer - Tye Jones
QA/Community Specialist - Douglas Rickerson

SOUND

Audio Director - Frank Bry
Sound Designer - Howard Mostrom

Voice Over

PCB Productions
Voice Director - Keith Arem
Voice Production Coordinator - Valerie Arem
Voice Casting - Gary Wagner and William Harms

Music

Original Music Score by
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

IT Manager - Brian Koloszyk
IT Support - Jacob Hopkins
IT Administrator - Kevin Folks
GAS POWERED GAMES

CEO - Chris Taylor
President - Jacob McMahon
VP of Engineering - Bartosz Kijanka
Creative Director - Clayton Kauzlaric
Art Production Manager - Mike Swanson
Editorial Manager - William Harms
Marketing/PR Manager - Paul Levy
IP/Branding Design Manager - Todd Lubsen
Web Developer - Martin Peterson
Director of HR - Michelle Hippe
HR Generalist - Kim Aue
Accounts Payable Specialist - Aimee Rickerson
Executive Assistant - Lisa Thompson
Administrative Assistant - Sabrina Roberts
Facilities Coordinator - Ronald Bodey

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Внимание!

Перед тем как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium IV, 3 ГГц)
- Объем оперативной памяти (например, 1024 Мб)
- Марка CD/DVD-привода и его скорость (например, NEC-3550 48x CD/16x DVD)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип видеокарты (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер». В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства». На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С УДОВОЛЬСТВИЕМ ВАМ ОТВЕТИМ!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу: Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2

Телефону: 8-800-555-2852 (звонки на этот номер бесплатны

из любой точки России) с 10.00 до 17.00 по московскому времени с

понедельника по пятницу

E-mail: help@buka.ru

Internet <http://www.buka.ru/techsupport>

Наш форум: <http://www.buka.ru/forum/>

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером. Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

КОМАНДЫ

РЕМОНТ	R
УТИЛИЗИРОВАТЬ	E
ПАТРУЛЬ	P
АТАКА	A
ЗАХВАТ	C
ОСТАНОВИТЬСЯ	S
ПОГРУЗИТЬСЯ	D
ЗАХВАТ КАДРОВ	F
ОХРАНА/СОДЕЙСТВИЕ	I
ТРАНСПОРТ	U
ПРИОСТАНОВИТЬ БОЕВУЮ ЕДИНИЦУ	Z
САМОЛИКВИДАЦИЯ ВЫБРАННЫХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ	CTRL-K
АТАКА	L
ЗАПУСК ТАКТИЧЕСКОЙ РАКЕТЫ	N
ЯДЕРНЫЙ УДАР	B
ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ТИПОВ СРЕЛБЫ	LEFTBRACKET
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	M

ГРУППЫ

ВЫЗОВ 1 -й группы	1
ВЫЗОВ 2 -й группы	2
ВЫЗОВ 3 -й группы	3
ВЫЗОВ 4 -й группы	4
ВЫЗОВ 5 -й группы	5
ВЫЗОВ 6 -й группы	6
ВЫЗОВ 7 -й группы	7
ВЫЗОВ 8 -й группы	8
ВЫЗОВ 9 -й группы	9
ВЫЗОВ 10 -й группы	0
ЗАДАТЬ 1 -ю группу	CTRL-1
ЗАДАТЬ 2 -ю группу	CTRL-2
ЗАДАТЬ 3 -ю группу	CTRL-3
ЗАДАТЬ 4 -ю группу	CTRL-4
ЗАДАТЬ 5 -ю группу	CTRL-5
ЗАДАТЬ 6 -ю группу	CTRL-6
ЗАДАТЬ 7 -ю группу	CTRL-7
ЗАДАТЬ 8 -ю группу	CTRL-8
ЗАДАТЬ 9 -ю группу	CTRL-9
ЗАДАТЬ 10 -ю группу	CTRL-0

ОБЗОР

ПРИБЛИЗИТЬ ВИД	Q
ОТДАЛИТЬ ВИД	W
ПРИБЛИЗИТЬ ВИД БЫСТРО	SHIFT-Q
ОТДАЛИТЬ ВИД БЫСТРО	SHIFT-W
СЛЕДОВАТЬ ЗА БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕЙ	T
СЛЕДОВАТЬ ЗА БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕЙ В СТРАТЕГИЧЕСКОМ ЭКРАНЕ	CTRL-SHIFT-T
СЛЕДОВАТЬ ЗА БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕЙ НА ВТОРОМ МОНИТОРЕ	CTRL-ALT-T
СБРОСИТЬ КАМЕРУ	V
ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ К КОМАНДУЮЩЕМУ	COMMA
ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ К БЛИЖАЙШЕМУ СВОБОДНОМУ ИНЖЕНЕРУ	PERIOD

ВЫДЕЛЕНИЕ

ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ ВОЗДУШНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ	CTRL-A
ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ МОРСКИЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ	CTRL-S
ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ НАЗЕМНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ	CTRL-L
ВЫДЕЛИТЬ ВСЕХ ИНЖЕНЕРОВ	CTRL-B
ВЫДЕЛИТЬ БЛИЖАЙШЕГО СВОБОДНОГО ИНЖЕНЕРА	ALT-PERIOD
ЦИКЛ ПО ВСЕМ ИНЖЕНЕРАМ	SHIFT-PERIOD
ВЫДЕЛИТЬ КОМАНДУЮЩЕГО	ALT-COMMA
ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПОСТРОЙКИ	CTRL-X
ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ НА ЭКРАНЕ НА ЭКРАНЕ	CTRL-C
ВЫДЕЛИТЬ БЛИЖАЙШИЙ ЗАВОД	CTRL-PERIOD
ВЫДЕЛИТЬ БЛИЖАЙШИЙ БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД	CTRL-H
СВЫДЕЛИТЬ БЛИЖАЙШИЙ АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД	H
ВЫДЕЛИТЬ БЛИЖАЙШУЮ ВЕРФЬ	CTRL-SHIFT-L
SELECT NEAREST AIR FACTORY	CTRL-SHIFT-A
SELECT NEAREST NAVAL FACTORY	CTRL-SHIFT-S

ИНТЕРФЕЙС

МЕНЮ	CTRL-ALT-F1
ВКЛ/ВЫКЛ ИНТЕРФЕЙСА	ALT-L
ОТОБРАЗИТЬ ШКАЛЫ ЖИЗНИ	CTRL-W
ПЕРЕКЛЮЧИТЬ СЛОЙ ВОЙСК	CTRL-N
ПЕРЕКЛЮЧИТЬ СЛОЙ ЗАЩИТЫ	HOME
ПЕРЕКЛЮЧИТЬ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ СЛОЙ	END
ПЕРЕКЛЮЧИТЬ СЛОЙ РАЗВЕДКИ	PAGEUP
ПЕРЕИМЕНОВАТЬ БОЕВУЮ ЕДИНИЦУ	PAGEDOWN
ВКЛЮЧИТЬ РАЗДЕЛЕНИЕ ЭКРАНА	SHIFT-PAGEUP
ВЫКЛЮЧИТЬ РАЗДЕЛЕНИЕ ЭКРАНА	
СТРАНИЦУ ЧАТА ВВЕРХ	
СТРАНИЦУ ЧАТА ВНИЗ	ALT-UPARROW
ЧАТ С СОЮЗНИКАМИ (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ALT-DOWNARROW
(ЗАТЕМ ВЫБЕРИТЕ ИКОНКУ СОЮЗНИКОВ)	F1
ОБЩИЙ ЧАТ	F2
ВНЕШНИЙ ВИД ВВЕРХ	F3
ВНЕШНИЙ ВИД ВНИЗ	F4
ОТОБРАЗИТЬ ЭКРАН ОЧКОВ	F5
ОТОБРАЗИТЬ ЭКРАН ЖУРНАЛА СООБЩЕНИЙ	F6
ОТОБРАЗИТЬ ЭКРАН ДИПЛОМАТИИ	F7
ОТОБРАЗИТЬ ЭКРАН СВЯЗИ	F8

GAME

ПАУЗА	PAUSE
ЗАХВАТ КАДРА	CTRL-F
УМЕНЬШИТЬ СКОРОСТЬ ИГРЫ	NUMMINUS
УВЕЛИЧИТЬ СКОРОСТЬ ИГРЫ	NUMPLUS
СБРОСИТЬ СКОРОСТЬ ИГРЫ НА 0	NUMSTAR

ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА КОМПАНИЕЙ

«БУКА»

ОТДЕЛ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ И ЛОКАЛИЗАЦИИ

Андрей Ковалёв
Руководитель службы локализации

Владимир Миняев
Менеджер по лицензированию

Андрей Чемлекчиев
Менеджер по лицензированию

Юлия Марышева
Менеджер по лицензированию

Мария Братолубова
Менеджер по локализации

Максим Вахитов
Менеджер по локализации

Дмитрий Акенин
Менеджер по локализации

Алексей Ковалёв
Менеджер по локализации

Элина Петренко
Менеджер по локализации

Марина Киупа
Ассистент менеджера по локализации

Федор Куликов
Технический эксперт

Руслан Дмитриев
Звукорежиссер

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Георгий Добродеев
Руководитель службы рекламы и PR

Алевтина Виноградова
Менеджер по рекламе

Андрей Марченко
Бренд-менеджер

Сергей Владинец
Community-менеджер

Владислав Журавлев
Community-менеджер

Юрий Вирич
Руководитель службы продвижения
продуктов

Просников Никита
Менеджер по продвижению продуктов

Оксана Саичкина
Менеджер по продвижению продуктов

Санан Ушанов
Руководитель дизайнерской службы

Екатерина Громова
Художник-дизайнер

Даниелла Климашевская
Художник-дизайнер

Артем Суханов
Художник-дизайнер

Юлия Соловьева
Художник-дизайнер

ОТДЕЛ ТЕСТИРОВАНИЯ

Александр Пак

Координатор бета-тестирования

Тестеры компании “Бука”

Дмитрий Ануфриев

Игорь Дмитриев

Александр Коняхин

Кирилл Лейко

Надежда Лимонова

Лидия Овсянникова

Евгений Попов

Иван Райнов

Михаил Синеокий

КОММЕРЧЕСКИЙ ОТДЕЛ

Елена Антонова

Максим А. Алексеев

Максим Ю. Алексеев

Наталья Анкундинова

Владислав Иванов

Алексей Капуза

Иголь Колчин

Вадим Лощилов

Сергей Нагорный

Ольга Полковникова

Евгений Самсонов

Нина Стариченкова

Валерий Тихвинский

Сергей Федосов

Татьяна Васекина

Анна Исакова

Александр Кочетков

ЮРИДИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Георгий Виталиев

Евсей Евсеев

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Евгений Дмитриев

Роман Алексеев

Дмитрий Бакутин

Роман Мудрицкий

Александр Мурашов

Вадим Сидоров

Кирилл Столяров

Сергей Щербань

РУКОВОДСТВО

Александр Михайлов

Генеральный директор

Игорь Устинов

Руководитель отдела развития

Татьяна Устинова

**Руководитель коммерческого
отдела**

Олег Доброштан

Руководитель отдела маркетинга

Илья Мамонтов

**Руководитель отдела
лицензирования и локализации**

© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией “Бука”. Защиту авторских прав компании “Бука” на территории России осуществляет ассоциация “Русский Щит”

(rshield@aha.ru).